Ett äventyr för Drakar & Demoner

MÖRKRETS HJÄRTA

Tredje delen av trilogin ”ÄRANS VÄG”



MÖRKRETS HJÄRTA

Tredje delen av trilogin
"ÄRANS VÄG"

Konstruktör: MICHAEL PETERSEN
Redigering: ANDERS BLIXT
Omslag: STEVEN HÄGG
Illustrationer, original och kartor: GÖRAN ERIKSSON
Produktion: KLAS BERNDAL
Manusbearbetning: FREDRIK MALMBERG
Originalassistent: NILS GULLIKSSON
Datateknisk assistens: DORA—LEE BANKS

Tryckt i Västerås av Tryckproduktion 1986



Inledning

Detta är ett äventyr för fyra till åtta erfarna spelare. Även spelledaren bör ha erfarenhet från tidigare äventyr. De rollpersoner som deltar bör vara mycket erfarna och ha flera färdigheter på 90–100%.

Mörkrets Hjärta är det tredje och sista äventyret i serien Ärans Väg. De tre äventyren hänger ihop, men kan också spelas var för sig.

Materialet som följer är endast avsett för spelledaren. De som tänker spela en rollperson i detta äventyr skall inte läsa vidare. Spelledaren bör läsa igenom hela äventyret noggrant innan spelet börjar. Gör gärna anteckningar och skisser om du tycker att det behövs. Studera helst de bifogade kartorna samtidigt som du läser beskrivningarna som hör till dem.

Äventyret är indelat i fem delar. Först finner du BAKGRUNDEN, som redogör för bakgrunden till händelserna i äventyret. Sedan följer RÅD TILL SPELLEDAREN, där äventyrets handling beskrivs i korthet och spelledaren får råd om hur äventyret skall skötas. Därefter kommer SPELARNAS INFORMATION, som skall läsas upp för spelarna vid spelets början. Sedan följer SPELLEDARENS INFORMATION, som ger spelledaren information om hur spelarna skall introduceras till äventyret. Därefter finns själva ÄVENTYRET med kartor och beskrivningar.

Efter äventyret följer sex appendix:

1. En lista över de motståndare som rollpersonerna möter under äventyret.
2. Beskrivningar av nya varelser.
3. Beskrivning av ny magi.
4. En beskrivning av hur SL kan anpassa äventyret till Expert Drakar och Demoner.
5. En lista över de SLP som förekommer i äventyret.
6. Karta A.

Alla rum och andra platser som rollpersonerna kan besöka är beskrivna på följande sätt:

ÖVERBLICK: En kort beskrivning av rummet, som det ser ut vid första anblicken.

VARELSER: Eventuella invånare i rummet och deras reaktion på inkräktande rollpersoner.

SKATTER: De värdeföremål som finns i rummet.

DOLDA TING: Särskilda detaljer som inte upptäcks omedelbart.

SL: Information till spelledaren.

Informationen som ges under rubriken **ÖVERBLICK** skall du alltid läsa upp för spelarna. Läs inte upp texten ordagrant, utan använd dina egna ord. Det låter helt enkelt bättre på det sättet. Under de fyra andra rubrikerna ges mer information till både spelledaren och spelarna. Du avgör själv hur mycket av den informationen som du vill avslöja för dina spelare. Kom ihåg att det är meningen att de skall tänka själva. Försök att liva upp dina beskrivningar med detaljer om ljud, ljus och lukter. Det är mycket lättare för spelarna att leva sig in i en miljö som är ordentligt beskriven. Många spelare har en tendens till att vilja rusa igenom äventyrets mer stillsamma delar. En skicklig spelledare som anstränger sig med sina beskrivningar kan förhindra detta, till stor glädje för alla inblandade.

Rollspel är mycket mer än strider och skatter. En bra SL inspirerar sina spelare till att spela sina rollpersoner med verklig inlevelse.

Mörkrets Hjärta är ett relativt omfattande äventyr och spelledaren får räkna med att det tar tre till fyra spelmöten att spela det klart.

Bakgrund

Detta äventyr utspelas i Österlandet (se karta A) ett, område bortom den dvärgastad som fanns bakom Maktens Portar. Österlandet finns också kortfattat beskrivet i Maktens Portar – Ärans Väg del II. För de SL som vill använda detta äventyr fristående upprepas den informationen här. De SL som har läst Maktens Portar kan hoppa fram till DAKOTHS HEMLIGHET.

I Österlandet utkämpas ett skoningslöst krig mellan tre olika grupper: Dakoths arméer, Sathmogs präster och Eledains riddersкap. Kriget har pågått från den stund då Dakoth med sina mörka besvärjelser band en grupp av Eledains riddare till sin vilja. Med deras hjälp infiltrerade och erövrade han fästet Otag, Eledains enda tillhåll på fastlandet. Under anfallet dödades av misstag fyra av Sathmogs representanter av Dakoths styrkor. På grund av detta har det uppstått en stark fiendeskap mellan Dakoth och Sathmogs prästerskap.

Sedan många år hade det rått fiendeskap mellan Sathmogs tjänare och Eledains riddersкap. Vid detta tillfälle var det dock vapenvila mellan de två grupperna. När Otag erövrades tog Eledains brödraskap för givet att Sathmogs tjänare låg bakom det. De startade därför en våldsam klappjakt på Sathmogs präster. När de insåg sitt misstag var det försent att sluta fred med Sathmogs tjänare. Nu befinner sig således de tre grupperna i totalt krig med varandra.

Eledains styrkor består av riddare, munkar och magiker. De strider i små, mycket skickliga grupper på kanske 25 personer. Det finns många andra raser representerade i deras här. I strid ger de ofta en fallen fiende nåd. Det finns ca 1000 stridande i Eledains här.

Sathmogs här består av riddarmagiker, magiker och krigare. De föredrar att slåss i kompanier om ca 250 krigare och riddarmagiker. Varje kompani leds av en präst. Prästerna har inga magiska krafter, men de utgör den världsliga makten i Sathmogs rike. Det finns ca 5000 stridande i Sathmogs här.

Dakoths styrkor består av skelett, resar, orcher och legoknektar. För det mesta strider de i grupper om ca 500 skelett, 50 resar, 50 orcher och 100 legoknektar. Alla grupper leds av en mörker- eller dödsgast. Det finns ca 8000 stridande i Dakoths armé.

Österlandet är ännu ganska orört av civilisationen. Från bergen i öster sträcker sig böljande stäpper, frodiga skogar, karga högplatåer och torra öknar ut mot havet vid kusten i väster. I norr härskar en evig vinter. Ute i havet finns Stjärnön, Eledains egna rike. Under många år har de försökt att sprida sitt budskap till Österlandets härskare, men de har för det mesta mötts av fiendeskap och misstänksamhet. Eledains värsta fiende har varit Sathmogs tjänare. Deras präster har fördömt Eledains läror som kätteri. Men nu har Dakoth växt till den värsta fienden. Med sina härar erövrar han allt större delar av Österlandet. Både Sathmog och Eledains styrkor tvingas dra sig tillbaka för att inte utplånas. Eledains arm i kämpar nu för att sätta stopp för Dakoths planer och förhindra att hela Österlandet faller under hans ok. Situationen försvåras av att Sathmogs styrkor envisas med att anfalla Eledains så snart de möts. I en valsituation anfaller Sathmogs styrkor dock Dakoths män hellre än Eledains.

För tillfället försöker Eledains diplomater förhandla fram ett vapenstillestånd med Sathmogs prästerskap. Det finns vissa möjligheter att de kommer att lyckas.

Dakoths hemlighet

Denna historia börjar för många tusen år sedan. Långt innan människan kom levde en ras som vi kan kalla Gudar i brist på bättre ord. Precis som i vår tid förekom det otaliga krig och övergrepp på oskyldiga. Det sista av dessa krig varade i 300 år. Det var ett totalt krig mellan Ljusets och Mörkrets Gudar. Ledaren för de mörka Gudarna var Herz, kallad för Förtvinaren.

I ett enormt slag lyckades till slut Ljusets Gudar med att besegra Herz härar. Herz själv togs tillfånga. Under många år övervägde Gudarna ett lämpligt straff för Herz. Till slut beslöt de att Herz själ, hans jag, skulle bindas i en enorm, röd rubin. Rubinen kallades för Mörkrets Hjärta. Den begravdes i en liten, oansenlig grav långt uppe i norr. Fyra av Herz främsta tjänare begravdes med honom. Deras uppgift var att skydda graven mot plundrare.

Årtusenden gick och graven glömdes bort. Gudarna lämnade vår värld för att ge plats åt alver, dvärgar, jättar och halvlängdsmän. Under alla dessa år var Herz vid medvetande. Hans hat mot allt levande växte sig starkare. Gradvis började hans medvetande att ta över den grav

Mörkrets Hjärta låg i. Först föll hans gamla tjänare under hans vilja igen. Med deras hjälp började Herz att bygga upp ett mörkrets tempel över sin grav. Templet var helt byggt av mörker; ett påtagligt och direkt fysiskt mörker. Sedan väntade Herz på att en lämplig tjänare skulle passera inom det mycket begränsade område hans vilja kunde behärska. Skedde bara det, så kunde han lätt binda den personens vilja till sin egen.

Femhundra år passerade innan en ensam vandrare kom för att ta sig en närmare titt på den egendomliga byggnad som låg så långt uppe i norr. Herz kände en vild glädje; mannen som närmade sig var en mäktig magiker. Han skulle bli ett perfekt verktyg för att ta över världen med. Mannen hette Dakoth. Hans vilja bands till Herz och hans sinne förvreds till en nidbild på vad det var tidigare. Under några årtionden undervisade Herz Dakoth i de mörka krafterna. Under tiden lät Herz sin ondska sippra ut ur templet ovan dem för att pervertera de närmaste rikena till lämpliga lydstater. På så sätt omvandlades Sathmogs tjänare från vanliga elddyrkare till ondskans tjänare.

Sedan Dakoth föll under mörkrets makt har han arbetat på att återuppliva Herz. När Herz har fått fysisk form igen planerar han att erövra världen och skapa ett mörkrets rike. Under tiden har Dakoth fått instruktioner att erövra hela Österlandet som plattform för de framtida erövringarna. Med hjälp av den svarta magi som han lärde sig av Herz har Dakoth skapat stora härar av odöda skelett. Han har också hyrt betydande styrkor av orcher, resar och legoknektar. Nyligen fångade Dakoth en grupp av Eledains riddare och band deras viljor vid sin egen. Med deras hjälp intog han fästet Otag. Det var början på erövringen av Österlandet. Dakoth lät sedan omvandla tio av de fångade riddarna till Dödsgastar och Mörkergastar (se appendix 2). Han visste att med så mäktiga tjänare skulle hans uppgift bli mycket enklare.

Ljusets Gudar hade dock förutsett att Herz kunde återupplivas. De hade därför lämnat ett mäktigt vapen kallat Ljusbringaren efter sig. Detta vapen doldes i katakomberna under en av Gudarnas mäktiga fästningar. Ljusbringaren, en magisk hammare, har ett enda syfte: att förstöra Mörkrets Hjärta. Bara en person med rent sinne kan använda hammmaren.

I äventyret Döda Skogen fann en grupp äventyrare de tre nycklarna till Maktens Portar. Äventyrarna listade ut hur nycklarna skulle användas och öppnade portarna. Äventyret fortsatte i Maktens Portar där samma grupp äventyrare utforskade en underjordisk dvärgastad. De fann snart att en mäktig odöd ledde en grupp orcher i staden. Dessa tycktes syssla med gruvdrift. Tillsammans med den gamle munken Tefalas stred spelarna mot den odöde och hans folk.

Detta äventyr börjar när rollpersonerna kommer fram till Österlandet. De kommer att dras in i kampen mellan ont och gott.

Råd till spelledaren

Här finns därför en sammanfattning av äventyrets delar. Till varje kapitel finns en redogörelse för vad som händer var och hur spelledaren kan sköta det. Det står också en del kommentarer om de spår som leder spelarna vidare. Med hjälp av den här informationen borde spelet flyta.

Äventyrets början

Det finns tre olika sätt som detta äventyr kan börja på. Två av dem förutsätter att rollpersonerna har spelat Maktens Portar.

- Rollpersonerna följer ån från sidan 37 i Maktens Portar. Tefalas kommer då att föra rollpersonerna till Godvindel i bergstemplet. Äventyret fortlöper normalt.
- Rollpersonerna använder kopparportalen på sidan 19 i Maktens Portar. De hamnar då i rum 30 i Dakoths fäste. (Se kapitel 7). Rollpersonerna måste smyga sig ut ur borgen för att kunna överleva. Därefter för Tefalas rollpersonerna till bergstemplet. Sedan löper äventyret normalt.
- Börjar rollpersonerna äventyret utan att ha spelat Maktens Portar skall spelledaren följa de förslag som finns i EPILOGEN.

1. Ut ur dvärgarnas rike

Äventyret börjar när rollpersonerna kommer ut från dvärgarnas stad. De kan se brandrök på avstånd. Tefalas (se appendix 5) ber rollpersonerna att skynda sig till Eledains bergstempel. Lever Mogdath från Maktens Portar fortfarande förföljer han rollpersonerna ut i Österlandet. De får då en ny chans att binda Mogdath i dolken som Tefalas gav dem.

Tefalas för rollpersonerna till bergstemplet och Godvindel. Vägarna är fyllda av flyktingar från kriget. Överallt kan man se brända byar och förstörda gårdar. Det finns gott om soldater från Sathmogs armé som retirerar från Dakoths framgångsrika härar. Under färden råkar rollpersonerna på ett plundrat tempel tillägnat Sathmog.

2. Sathmogs tempel

Rollpersonerna finner ett skövlat tempel. Det är ett av Sathmogs tempel. Tefalas ber dem se efter om det finns några överlevande. Rollpersonerna finner snart att alla i templet är mördade. Medan de undersöker platsen kommer den enda överlevande, templets överstepräst, tillbaka efter ett uppdrag till en närbelägen by. Han ser hur rollpersonerna söker igenom templet och tar för givet att det är de som har skövlat det. Han anfaller dem innan han flyr undan. Under resten av äventyret kommer han att förfölja dem för att hämnas sina vänner.

3. Bergstemplet

Rollpersonerna fortsätter till bergstemplet. Det ligger på toppen av ett berg. Många riddare av Eledain skyddar templet och de stora flyktingskaror som tagit sin tillflykt vid templet. Godvindel tar vänligt emot rollpersonerna. Han läker deras skador om SL anser att det behövs.

Om rollpersonerna har fångat en odöd i dolken vill Godvindel ta itu med den. I en grottsal under templet fördriver och förintar Godvindel den odöde för gott. Efter ett par dagar kallar han på rollpersonerna och ber dem hjälpa honom. Godvindel berättar legenden om Ljusbringaren och ber rollpersonerna att försöka finna den i Otag. Tefalas vet var det finns en hemlig gång in i Otag.

4. Resan mot Otag

Under färden till borgen Otag råkar rollpersonerna ut för olika möten. Betona hur illa kriget har farit fram med det område rollpersonerna passerar igenom.

5. Borgen Otags hemlighet

Via den hemliga gången tar sig rollpersonerna in i Otag utan att bli upptäckta. De tar sig utan problem med i katakomberna under borgen. Där finner de till slut Ljusbringaren. Är dina spelare listiga slipper de strida mot Väktaren.

När rollpersonerna skall ta sig ut ur Otag råkar de höra ett samtal mellan Dakoth och den Dödsgast som för befälet över Otag nu. Det är viktigt att rollpersonerna får höra detta samtal. Under samtalet avslöjar Dakoth att Mörkrets Hjärta finns och att staden runt det snart är färdig. Han nämner också att MÖRKRETS DAG snart är inne. Rollpersonerna vet nu att något är i görningen. Men vad? Tefalas kommer att föreslå att de undersöker Dakoths fäste först för att få mer information om ingen av rollpersonerna tänker på det. Spelledaren får trycka på att Mörkrets Dag snart infaller för att få rollpersonerna att bege sig direkt till Dakoths fäste.

6. In i mörkrets rike

När rollpersonerna färdas till Dakoths fäste beger de sig rakt in i mörkrets eget rike. Allt verkar förbränt och dött. De få bönder som de möter är upgivna och förtvivlade. Ett iskallt och sotigt regn faller från en blygrå sky. Överallt finns det orcher och de patruller som de möter. Det förekommer inga slumpmässiga möten här, bara speciella möte.

Detta kapitel skänker stämning om spelledaren betonar hur förstört och vidrigt det är i Dakoths rike. Den sista natten innan sällskapet når fram till Dakoths fäste har Tefalas en syn. Han vägrar att berätta för rollpersonerna vad han såg i sin syn. På morgonen därpå är Tefalas mycket blek och samlad. Det han såg var sin egen död inne i Dakoths fäste. Precis innan sällskapet når fram till tältlägret nedanför fästet, ber Tefalas rollpersonerna att lämna honom åt sitt öde om något skulle hända inne i Dakoths fäste. Deras uppdrag är mycket viktigare än en enskild människas liv.

7. Att tjäna mörkret

Det enda sättet att ta sig in i Dakoths fäste är att ta tjänst i hans legohär. Tänker inte rollpersonerna på det, så rekommenderar Tefalas det. Legohären har sitt högkvarter i ett tältläger nedanför det platåberg som Dakoths fäste ligger på. Det krävs att rollpersonerna genomgår vissa tester för att de skall bli antagna till legohären. Både rollpersonerna och Tefalas klarar proven galant. De blir placerade i Elitgardet. Efter en dags väntan förs de upp till fästet för att möta Dakoth. De passerar stora boskapshjordar och en enorm här med odöda skelett runt berget. Mötet med Dakoth avlöper väl tack vare de gåvor som de fick av Väktaren. Sällskapet får tjänst i huvudbyggnaden i fästet. I och med detta kan de smyga runt i fästet och finna information och en karta som för dem vidare till mörkrets tempel.

I samband med att de finner kartan blir de upptäckta av en Dödsgast. Den anfaller Tefalas. Han vrålar åt rollpersonerna att fly medan de har en chans. Tack vare sina uniformer lyckas rollpersonerna att fly ut ur fästet. Rollpersonerna har nu ett problem. De har hittat information som förmodligen är vital för att kunna stoppa Dakoth, men i och med att Tefalas är död kan de inte tyda informationen. De kan få hjälp med detta i bergstemplet. Behövs det får SL hjälpa dem på traven. Det är möjligt att rollpersonerna börjar detta äventyr med att teleporteras in i rum nr 30 i fästet. SL får då se informationen i avsnittet ÄVENTYRETS BÖRJAN.

8. Åter till bergstemplet

Under förden tillbaka till bergstemplet råkar rollpersonerna ur samma möten som i kapitel 7. När de till slut kommer fram är templet belägrat av en av Dakoths arméer. De lyckas dock att smyga sig in till bergstemplet.

Där möter Godvindel dem. Han lyckas att tyda informationen och kartan med hjälp av sitt stora bibliotek. Godvindel ber rollpersonerna att hjälpa honom en sista gång. De får med sig fyra av Eledains främsta riddare och en grupp med Sathmogs präster. Det har nämligen slutits en ny vapenvila mellan Eledain och Sathmog. En av de fyra riddarna är en förrädare. Dessutom är ledaren för Sathmogs präster översteprästen från Sathmogs tempel i kapitel 3. Rollpersonerna är dock lyckligt omedvetande om detta. Innan rollpersonerna ger sig av får de höra legenden om Mörkrets Hjärta.

9. Den långa marschen

Under färden till mörkrets tempel råkar sällskapet ut för slumpmässiga och speciella möten. Vid en lämplig tidpunkt drogar översteprästen dem alla och konfronterar dem med vad han tror att de har gjort. Förmodligen lyckas rollpersonerna att tala sig ut ur den situationen. Knappt har de tagit sig ur den knipan förrän det är dags för nästa problem. Förrädaren bland riddarna leder sällskapet till en by som är en enda stor fälla.

10. De Dödas By

Sällskapet passerar på sin färd genom flera små byar. De liknar dem som förekom i kapitel 7. En är dock annorlunda under ytan. För några dagar sedan kom en Dödsriddare (se appendix 2) till denna by, och dödade alla dess invånare. Han gjorde sedan Banemän (se appendix 2) av dem. Nu förbereder han en fälla för rollpersonerna i byn. En ung flicka lyckas överleva Dödsriddarens massaker. Om spelarna klarar av motståndarna i byn kan hon berätta för dem vad som hände.

11. Mörkrets hjärta

Till slut når sällskapet fram till äventyrets upplösning. Redan på stort avstånd kan de se rök stiga mot skyn. Mängder av slavar håller på med att bygga en befäst stad runt mörkrets tempel. Slavarna hålls under kontroll av resar, orcher och legoknektar. Rollpersonerna har inga större problem med att ta sig fram till templet. Väl nere i templet väntar en förtvivlad strid mot mörkrets krafter. Till slut lyckas en av rollersonerna att ta sig fram till Mörkrets Hjärta. Genom att att offra sitt liv kan han/hon stoppa Dakoths onda planer för alltid.

Epilog

När det egentliga äventyret är slut återstår bara den belöning som rollpersonerna skall ha för att de stoppade Dakoth och Herz. I en mycket pampig ceremoni får de den av Godvindel och en representant för Sathmog. Till slut får spelledaren reda på de förändringar som behövs för att kunna spela detta äventyr utan att ha spelat resten av Ärans Väg.

1. Ut ur dvärgarnas rike

Spelarnas information

Det här äventyret börjar när ni flyter fram på en underjordisk å. Vattnet under er är mörkt och kallt. Luften känns fuktig och tryckande. Alla ljud tycks förstärkas och förvridas mellan de kalkstensformationer som omger er. Det enda ljud som nu kan höra är brusandet från ån som forsar fram under er. Munken Tefalas färdas tillsammans med er. Det slår er att ni vet mycket lite om den mannen. Vem är han egentligen? Hur kunde han dyka upp så lämpligt utanför Maktens Portar? Maktens Portar, ja. Det tycks som en evighet sedan ni fann de tre nycklarna till dem. Ni kan fortfarande minnas den skräckfyllda förväntan som fyllde er när ni såg portarna majestätiskt glida upp.

Sedan följde en mardröm i mörkret innanför portarna. Det känns som ni aldrig kommer att kunna glömma flykten genom de kolsvarta gångarna, förföljda av något ogripbart och oerhört ondskefullt. Ni känner fortfarande en rysning längs ryggraden när ni tänker tillbaka på det hela. Till slut lyckades ni besegra era motståndare. Ni lämnade sedan dvärgarnas rike på denna å.

Vem vet vad framtiden har i sitt sköte? Vilka äventyr väntar er bortom dvärgarnas rike? Oavsett vad som väntar er ser ni framtiden an med tillförsikt. Det kan inte vara värre än det som ni precis har överlevt bakom maktens portar.

Men vad var det? Ett svagt plaskande långt bakom er. Tefalas vänder sig om och ser bekymrad ut. Han lyssnar noggrant. Sedan säger han att det nog bara var ett vanligt vattendjur. Ni kan höra att han är oroad i varje fall. Hans röst ekar ihåligt mellan grottväggarna. Medan ni fortsätter framåt vänder Tefalas sig ideligen om och ser bakåt med djupt rynkade ögonbryn.

Framför er skymtar ni ljus. Det borde vara den öppning där ån rinner ut i det okända Österlandet. Efter några minuter kommer ni ut i ett så bländande solsken att det tar flera minuter för era ögon att vänja sig vid ljuset.

Tefalas skymmer sina ögon med ena handen och ser upp mot skyn. Han berättar att det bara är någon timmes dagsljus kvar. Han låter trött och sliten. "Det är bäst att vi slår läger bredvid ån", säger han. "Vi måste starta med det första gryningsljuset imorgon."

Mörkret faller snabbt över landet. De gamla välkända stjärnorna blickar ned på er från den klara himlen. Det sista som ni ser innan ni somnar är er vakt som står på sin ensamma post vid lägerelden.

Spelledarens information

Spelarnas information ovan gäller bara om rollpersonerna börjar äventyret på ån. I alla andra fall får spelledaren improvisera med ledning av den övriga informationen i ÄVENTYRETS BÖRJAN och EPILOG. Spelledaren får också anpassa detta till vad spelarna gjorde i de tidigare äventyren i Ärans Väg.

Mörkrets Hjärta är ett annorlunda äventyr till Drakar och Demoner. Det finns flera saker som SL måste tänka på för att kunna utnyttja äventyrets alla möjligheter.

Det viktigaste är den stämning som genomsyrar äventyret. Mörkrets Hjärta är ett episkt äventyr. Det rollpersonerna gör påverkar hela Österlandets framtid. Där vanliga äventyr handlar om att finna skatter och bekämpa monster, handlar Mörkrets Hjärta om kampen mellan gott och ont. Rollpersonerna kommer att få en chans att bli stora hjältar och hjältinnor. Det här innebär att spelledaren måste försöka att skapa en storslagen och hjältemodig stämning under äventyret. Försök att få dina spelare att känna sig som huvudpersonerna i ett spännande drama om kampen mellan ljusets och mörkrets krafter. Det kanske tar tid och kräver långa förberedelser, men det är värt allt extra arbete.

Spelledaren kan ha nytta av att ha läst en del episk fantasylitteratur. J.R.R. Tolkiens *"Sagan om Ringen"* är kanske det främsta verket i den genren. Har du inte läst den så bör du göra det. Där finns flera bra uppslag och idéer till Drakar och Demoner kampanjer.

Spelledaren måste också tänka på hur man bör spela spelledarpersoner (s k SLP) för att får dem att bli levande. Det är viktigt att du försöker att sätta dig in i hur de tänker och reagerar i olika situationer. Du bör få dina SLP

att fungera som riktiga individer, som reagerar på det som rollpersonerna gör på ett vettigt sätt. SLP är inte bara informationskällor och liknande, utan självständiga individer med egen vilja och moral. Tänker bara spelledaren på detta, så blir SLP ett intressant inslag i äventyret, iställer för något som rollpersonerna vill ta sig förbi så fort som möjligt.

Det som plaskade bakom rollpersonerna i SPELARNAS INFORMATION kan vara två helt olika saker, beroende på vad som skedde i Maktens Portar. Lyckades rollpersonerna med att binda Mogdath i mithrildolken är det bara ett ofarligt vattendjur. Misslyckades de däremot, så är det Mogdath som simmande förföljer dem ut i Österlandet (eftersom han är odöd behöver han inte bry sig om risken att drunkna). I detta fall kommer han att anfalla rollpersonerna längre fram i detta kapitel.

Spelledaren bör läsa igenom beskrivningen av Tefalas i appendix 5 innan äventyret börjar. Han är en mycket viktig person i detta äventyr. Mycket av handlingen kommer att kretsa kring honom. Du bör känna honom väl innan du börjar spela äventyret. Om han dör innan kapitel 7 tvingas du att improvisera för att leda spelarna på rätt kurs. T ex kan Godvindel ställa en ny guide till rollpersonernas förfogande.

När dina spelare äventyrar i trånga gångar och liknande platser (t ex inne i ett slott eller ett hus) finns det det en rad saker som SL måste tänka på. Här följer en lista på några av de vanligaste.

- Facklor syns på mycket långt håll. De bländar alla med mörkersyn inom 10 meters håll. En fackla eller en lanterna lyser upp inom ca 10 meters radie.
- Det är svårt stt smyga när man är i rustning, när man bär tunga vapen eller när man släpar på annan utrustning, Ge rollpersonerna −10% chans per BEP de bär. Det är helt omöjligt att smyga i en metallrustning.
- I trånga gångar är det svårt att använda tvåhandsvapen och andra skrymmande vapen, typ morgonstjärnor och spjut, Det är upp till SL att bedöma hur träffchansen skall förändras. (Det är rimligt med ca 10−25 % minskning).
- Att slåss i fackel- eller lanternljus ger −25% chans att träffa med vapen och −15% chans att parera.

Detta äventyr börjar när rollpersonerna vaknar på morgonen efter att de tog sig ut ur dvärgarnas stad. Handlingen fortsätter där den slutade i det förra äventyret, *"Maktens Portar"*. I detta kapitel skall rollpersonerna föra mithrildolken som de fick av Tefalas till bergstemplet för att låta Godvindel, Tefalas överordnade, förstöra den. I och med det dödas Mogdath för gott. Se beskrivningen av Tefalas i appendix 5.

Det är en grå och mulen dag. Ett stilla duggregn faller från skyn. En iskall vind sveper ned från bergen i väster. Rollpersonerna kan höra åns porlande och några enstaka fåglars skrik på avstånd, men annars är allt tyst runt dem. Ser sig rollpersonerna omkring kan de se tunga rökkäglor stiga mot himlen. Det tycks brinna på många platser runt dem. Tefalas ser sig bekymrat omkring. Han ber rollpersonerna att snabbt packa och bege sig till bergstemplet, nummer 3 på karta A. Sällskapet befinner sig vid nummer 1 på karta A.

Frågar rollpersonerna Tefalas vad som pågår berättar han om det krig som rasar. (Se BAKGRUND). Han berättar också om hur förtvivlat läget är för Eledains styrkor. Godvindel vill säkert tala med rollpersonerna om Eledains problem. Han är också den som kan förstöra dolken med Mogdath, om rollpersonerna har den. Tefalas har sett i en syn hur rollpersonerna stred mot Dakoth. Detta kommer han dock aldrig att berätta för dem. För mer information om Tefalas synskhet se appendix 5.

Medan sällskapet marcherar mot bergstemplet sker en rad intressanta saker. Om Mogdath fortfarande lever anfaller han gruppen under resans andra natt. Med lite tur kan rollpersonerna binda honom i dolken under det anfallet.

De råkar också ut för slumpmässiga möten och speciella möten under resan mot bergstemplet. Det är 15% chans varannan timme att så sker. Blir det ett möte får spelledaren välja ett från beskrivningarna nedan.

- Rollpersonerna skrämmer upp en rådjursflock. Dessa flyr snabbt.
- En trupp med 2T6+10 soldater ur Sathmogs armé passerar rollpersonerna. De är på flykt undan Dakoths styrkor och bryr sig inte om rollpersonerna.



- Medan rollpersonerna marscherar igenom en skog börjar det att regna. Det utvecklas snabbt till ett kraftigt ösregn.
- En av rollpersonerna kliver på en giftorm. Den har ett gift med styrka 8.
- När gruppen passerar genom en bergsklyfta anfaller ett bergslejon den av rollpersonerna som går sist.
- En stor här med Dakoths styrkor marscherar förbi rollpersonerna. De förföljer flyende soldater ur Sathmogs armé.
- En orcherhord angriper en karavan med flyktingar från kriget. De plundrar och dödar helt utan urskiljning. En familj lyckas fly och springer fram till rollpersonerna. Efter dem kommer 3T6 orcher. Familjen ber rollpersonerna om hjälp.
- Rollpersonerna kommer fram till en nedbränd by. De hör jämranden från ett av husen. De är en gammal, döende man. Han ber rollpersonerna att försöka befria hans familj från de slavjägare som anföll byn. Det finns tydliga spår efter slavjägarna.
- En flock med harpyor sveper ned och grepar en av rollpersonerna. De flyger sedan iväg med honom. Rollpersonerna kan se vart de flyger – till ett bergsmassiv i närheten. Beger de sig dit kan de rädda sin vän. Det finns 10 harpyor i deras läger. Det ligger i tre sammanbundna grottor. Det finns också guld och juveler för 300 guldmynt där.

Varje möte kan bara ske en gång. Samtliga monster och soldater finns beskrivna i regelboken eller i monsterboken.

Under färden till bergstemplet ser sällskapet många förstörda och nedbrända byar och gårdar. Vägarna de färdas på är fyllda med flyktingar och deras flyttlass. Möter sällskapet soldater är det normalt styrkor ut Sathmogs armé. Tefalas flyr alltid undan och gömmer sig när han ser dessa soldater. Rollpersonerna trakasseras inte av Sathmogs soldater. De är alltför upptagna med att fly undan från Dakoths framgångsrika styrkor.

Spelledaren får spela på den känsla av kaos och hopplöshet som mötena och miljön runt rollpersonerna ger upphov till. Understryk den så mycket du kan. Efter två dagars marsch når sällskapet ett skövlat tempel. Det är tillägnat Sathmog. Det är meningen att de skall undersöka det och sedan fortsätta vidare mot bergstemplet.

2. Sathmogs tempel

Redan vid middagstid ser rollpersonerna ett stort rökmoln på flera mils avstånd. Efter tre timmars marsch når de en totalförstörd by. Mitt i byn finns det en stor byggnad av röd marmor. Tefalas berättar för rollpersonerna att det är ett av Sathmogs tempel. Han ber dem att undersöka det för att se om det finns några överlevande. Kanske kan man förhindra vidare strider mellan Eledains och Sathmogs arméer, om man kan hjälpa eventuella överlevande. När rollpersonerna passerar igenom byn märker de att den är helt övergiven. Samtliga i byn, utom de i templet, flydde innan Dakoths styrkor brände ned byn.

Själva templet är en stor byggnad av röd, grovhuggen, marmor. Det är byggt med stora, fyrkantiga, block. Golven är blankpolerade och släta. I samtliga rum finns det fyrfat eller facklor. Det finns inga fönster på templet. Rökgångar leder ut större delen av röken, men en hel del stannar kvar i templet.

Sathmogs tjänare är namnet på de som följer guden Sathmog. Han är eldens, hatets och illviljans gud. Hans präster bär svarta och röda kåpor. Hans härar marscherar under svarta banér.

Sathmogs rike består av ett stort antal små byar och några större städer där man tillber Sathmog. Landet hålls samman av hårda religiösa lagar. Prästerna har all världslig makt i sina händer. De styr med järnhand. Armén består av frivilliga soldater och officerare. Det räknas som en stor ära att få tjäna Sathmog i armén. Det är också ett av de få yrken som är både välbetalt och öppet för alla. I varje by och stad finns det ett eller flera tempel. De är den naturliga samlingsplatsen i varje område. Rättsväsendet och all handel sköts av prästerna eller av deras förtrogna.

Detta tempel blev anfallet av styrkor ur Dakoths här, tidigt på morgonen den dag rollpersonerna kommer hit. Alla i templet mördades

utan misskund. De flesta hann inte ens göra motstånd. Den enda som överlevde var översteprästen, Mordag. Han befann sig på ett ärende till en grannby när anfallet ägde rum. Han kommer tillbaka medan rollpersonerna söker igenom rum 12 i templet. På grund av omständigheterna kommer han att tro att det var de som skövlade templet. Under resten av äventyret kommer han att förfölja dem för att hämnas detta. Det finns mer information om detta i avsnittet Hämnarens plan i slutet av kapitlet.

Sathmogs tempel

Karta B. Nummer 2 på karta A.

Utifrån

ÖVERBLICK: En stor byggnad av grovhuggen, röd marmor. Runt huset ligger en stor gård täckt med grus. På den södra kortväggen finns det en öppen dubbeldörr. Allt är tyst och lugnt.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Rollpersonerna ser lätt att dubbeldörren är inslagen av en murbräcka och hänger löst på sina gångjärn.
SL: Inget särskilt.

1. Mottagningsrum

ÖVERBLICK: Ni kommer in ett stort rum upplyst av fyrfat. Det finns fyra stycken, varav två av dem är omkullvälta. Rakt fram finns det en dubbeldörr av metall. På bägge sidorna om dörren syns öppningar mot norr. En stark röklukt hänger tung i rummet. Det står två träbänkar mot den södra väggen.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Undersöker rollpersonerna rummet finner de blodspår och spår av en våldsam strid.
SL: I det här rummet tog prästerna emot besökare och gav råd till troende.

2. Vaktrum

ÖVERBLICK: Rummets mitt upptas av ett omkullvält ekbord. Runt det ligger det fyra sönderslitna pinnstolar. I det nordöstra hörnet ligger tre lik klädda i trasiga ringbrynjor. Det finns två dörrar på den östra väggen och två på den västra. Några facklor lyser upp den makabra scenen. Fackelskenet glittrar i blodet på golvet.
VARELSER: Inga
SKATTER: Det finns 1T10 silvermynt på varje lik. En fin dolk av svart stål från Dakoths vapensmedjor ligger dold under ett av liken. Den är värd 50 silvermynt.
DOLDA TING: Se ovan.
SL: Liken var vakter i templet. De stred till sista man. En av dem föll över dolken, som sedan glömdes bort av angriparna. Denna dolk är ett av rollpersonernas få bevis för att de inte plundrade templet. Dakoths män ansåg inte att det var värt besväret att plundra liken.

3. Översteprästens rum

ÖVERBLICK: Ett litet rum med en soffa och två fåtöljer av svart skinn vid den norra väggen. En tjock matta täcker golvet. Två byster av vit marmor står på svarta piedestaler i det nordöstra och det sydvästra hörnet. Det finns en trädörr på den västra väggen.
VARELSER: Inga
SKATTER: Statyetterna är värda 25 guldmynt vardera.
DOLDA TING: Inga
SL: Detta var Mordags vardagsrum.

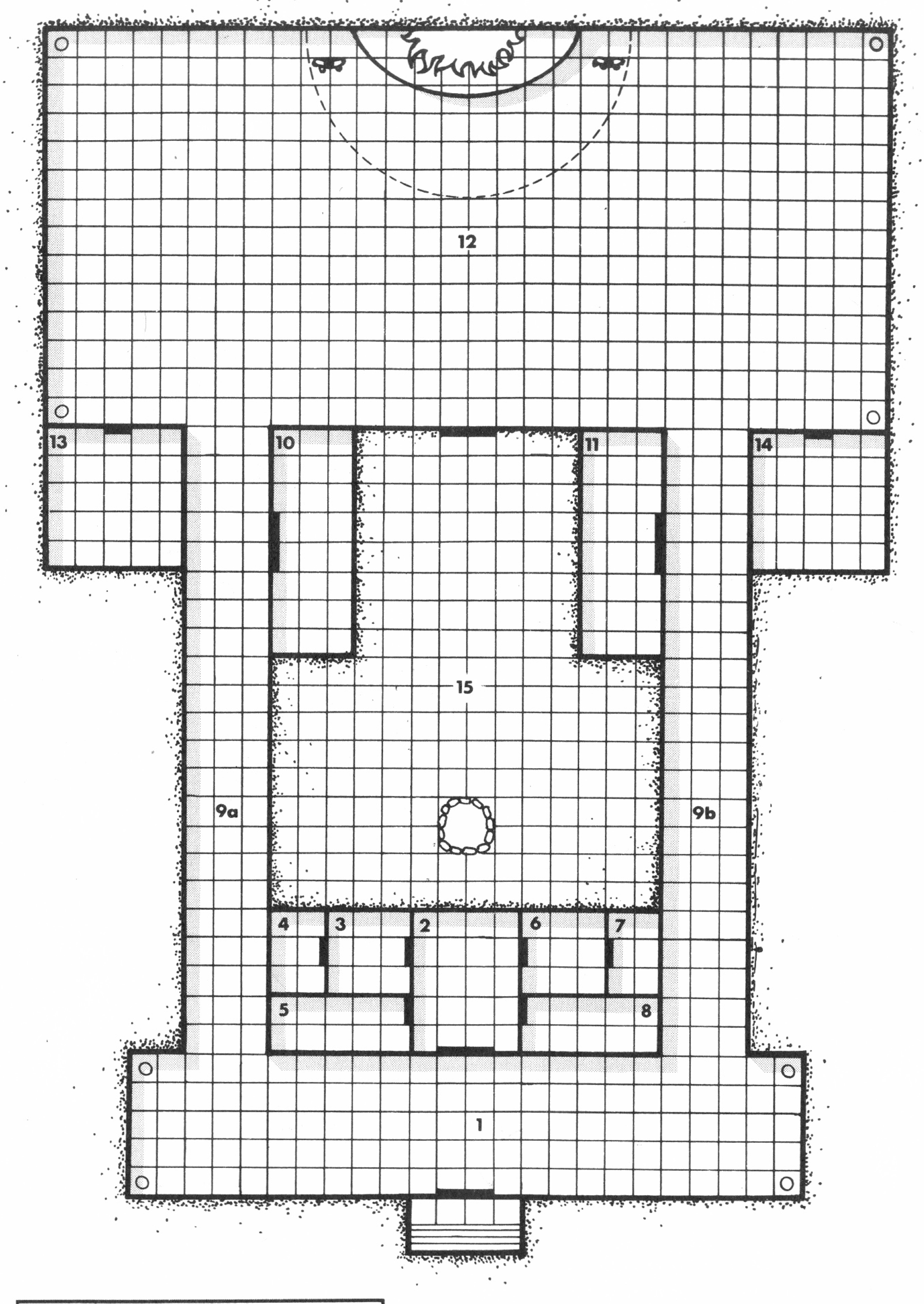
4. Översteprästens sovrum

ÖVERBLICK: Mot den södra väggen står en bred säng med ett rött överkast. Bredvid sängen står ett litet lackerat träbord med två lådor.
VARELSER: Inga
SKATTER: Se Dolda Ting.
DOLDA TING: I den nedersta lådan i bordet ligger det en tjock bok inbunden i svart läder. Det är en helig bok om Sathmog och den heliga elden. Den är mycket gammal och värd 75 guldmynt.
SL: Detta var Mordags sovrum. Rollpersonerna torde få problem med att förklara varför de har boken om Mordag finner den hos dem.

5. Vakternas sovrum

ÖVERBLICK: Längs de norra och södra väggarna står det fyra smala britsar. Smutsiga sängkläder ligger utspridda runt dem. Bredvid britsarna står det fyra träkistor.
VARELSER: Inga
SKATTER: Det finns 1T6 kopparmynt i varje kista.
SL: Det finns inget av intresse i rummet. Fyra av de åtta vakterna som ursprungligen fanns i rum 2 sov här.

Karta B



6. Prästrum

ÖVERBLICK: Mitt i det lilla rummet står en röd lädersoffa och en fåtölj. Mellan dem står ett ekbord. På bordet ligger en omkullvält vinkaraff av silver. Under bordet finns tre silvermuggar på en brun matta. Fem tavlor hänger på väggarna. På golvet ligger två lik. Ett av dem har en ringbrynja, medan den andra bär en lång kåpa av svart och rött tyg. Det finns en dörr på den östra väggen.

VARELSER: Inga

SKATTER: De fem tavlorna är värda 30 guldmynt vardera. Vinkaraffen och muggarna av silver är värda 35 silvermynt.

DOLDA TING: Inga

SL: Liket i kåpan var en präst. Han och soldaten dödades under striden mot Dakoths styrkor. Prästen bodde i rum 6 och 7.

7. Prästens sovrum

ÖVERBLICK: Ett litet rum med en bred säng vid den södra väggen. Vid sängen står ett litet ekbord med fyra lådor.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Det finns inget av intresse i rummet. Prästen i rum 6 sov här innan han dog.

8. Vakternas sovrum

ÖVERBLICK: Längs rummets väggar står fyra smala britsar. Bredvid varje brits står en liten träkista.

VARELSER: Inga

SKATTER: 1T6 kopparmynt i varje kista.

DOLDA TING: Inga

SL: Fyra av de åtta vakterna i rum 2 sov här. Det finns inget av intresse i rummet.

9 a-b. Korridorer

ÖVERBLICK: En lång korridor med en dörr inåt templet långt uppe i norr. Längst bort i norr öppnar sig korridoren i ett stort rum. Ett svagt rödaktigt ljussken faller in i korridoren från det rummet, annars är det mörkt här.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: I korridor 6 ligger liket av en soldat i ringbrynja.

SL: Se Dolda Ting.

10. Lärjungarnas rum

ÖVERBLICK: Ni kommer in i ett avlångt rum. Längs väggarna står 10 smala och spartanska britsar. Vid varje brits står en liten träkista. Hela rummet ger ett kalt och strikt intryck. Det ligger sju lik i svarta kåpor utspridda på golvet. Det finns en eldstad mitt i rummet.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: 10 lärjungar levde och åt här. De uppfostrades hårt av prästerna. De hade ingen stridsträning och dödades snabbt av anfallarna.



11. Lärjungarnas rum

ÖVERBLICK: Ett avlångt rum med 10 smala britsar längs väggarna. Det står en kista av trä vid varje brits. Mitt i rummet finns en eldstad. Rummet är kalt och spartanskt.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Det levde 10 lärjungar i rummet. De flydde till nummer 15 när anfallet började.

12. Tempelsal

ÖVERBLICK: Ett mycket stort rum. Fyra glödande fyrfat skänker ett rött ljus till rummet. I norr finns ett rött altare med en egendomlig, stor flamma mitt på. Bredvid altaret finns två ca 3 meter höga statyer av brinnande män. Det finns tre dörrar mot norr.

VARELSER: Två magiska statyer bredvid altaret. De anfaller alla som försöker öppna skattgömman i altaret utan att säga ett lösenord

("Evig eld!"). Statyerna finns beskrivna i appendix 1. De försvarar sig om de blir anfallna.
SKATTER: Se SL.
DOLDA TING: Ett lyckat Finna Dolda Ting-kast visar att det finns ett lönnfack i altaret.
SL: Flamman på altaret är magisk. Den användes för att offra till Sathmog. Om någon som inte är präst går närmare än 9 meter, slår den ut mot den personen. Den har 30% chans att träffa och gör 3T6 i skada. Det går inte att parera flamman. Om flamman anfaller rollpersonerna aktiveras också statyerna.

Vid detta tillfälle kommer Mordag smygande uppför korridor 9. Han tar för givet att det är rollpersonerna som har skövlat templet och dödat hans vänner. Mordag kastar fyra dolkar och försvinner sedan. Rollpersonerna ser aldrig hans ansikte, utan bara en människoliknande figur i röd och svart kåpa.

I lönnfacket under altaret finns 1000 guldmynt av ett egendomligt, rödaktigt slag. Det är mynt från Sathmogs huvudstad. Det finns också en magisk, helig bok. Det är templets främsta relik. Boken tycks vara gjord av eld. Pärm, sidor och text är av olikfärgad eld. Boken ger också bäraren skydd mot all former av eld, även magisk sådan.

13. Prästrum

ÖVERBLICK: Vid de östra och norra väggarna står fyra sängar. Mitt i rummet finns ett lågt träbord och fyra svarta skinnfåtöljer. Ett skåp står mot den södra väggen. På bordet står en flaska vin och fyra glas. I en av fåtöljerna sitter ett lik i svart och röd kåpa.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Liket har inga synliga sår. Prästen dog av en hjärtattack när Dakoths män anföll.
SL: Vinet är utmärkt. Skåpet innehåller kläder o dyl.

14. Prästrum

ÖVERBLICK: Vid var och en av de fyra väggarna står en bekväm säng. Mitt i rummet finns en soffa av rött läder. Bredvid soffan står ett lågt ekbord. I det sydöstra hörnet står ett stort träskåp.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Skåpet innehåller diverse klädesplagg och fyra flaskor gott vin och fyra tennmuggar.

15. Innergård

ÖVERBLICK: Ni kommer ut på en grustäckt innergård. En grusgång leder till en plattform av röd marmor. Hela området tycks vara täckt med lik och blod. Det tycks ha stått en desperat strid här.
VARELSER: Inga
SKATTER: 1T6 Silvermynt/lik.
DOLDA TING: Bara tre av de 23 liken bär rustningar och vapen.
SL: Dakoths män slaktade de flyende soldaterna och prästerna helt utan misskund.

Hämnarens plan

Mordag kommer att följa efter rollpersonerna under resten av äventyret. Han tänker ställa till problem för dem så snart han kan. Eftersom han är intelligent är han försiktig och han arbetar genom lejda medhjälpare. Rollpersonerna bör inte lyckas fånga honom. Skulle de lyckas utgår avsnittet om konfrontation i kapitlet 9.

Vad och när han gör något beror på spelledaren. Du får bestämma hur pass grym Mordag är och hur han utför sina planer. Det är lämpligt att han försöker med gradvis stegrande aktioner mot spelarna. Han kan t ex börja med att få dem anklagade för stöld och sluta med direkta mordförsök. På inga villkor blandar han in sig själv i detta, Det är alltid andra som handlar åt honom.

Tänk på att rollpersonerna i hans ögon har vanhelgat hans tempel, plundrat det och dödat mängder av hans vänner. Mordag vill hämnas på rollpersonerna till varje pris. Det är meningen att rollpersonerna skall förstå att någon är ute efter dem. Lyckas de fånga en av Mordags lejda hejdukar vet denna bara att en man i röd och svart kåpa lejde honom för ett välbetalt uppdrag. Så småningom möts rollpersonerna och Mordag i en slutgiltig konfrontation i kapitel 9. Tills dess får spelledaren hålla rollpersonerna på spänn.

När rollpersonerna väl är klara med Sathmogs tempel fortsätter marschen mot bergstemplet. Det tar ytterligare 2 dagar för sällskapet att nå det. De slumpmässiga mötena fortsätter i enlighet med kapitel 1, med undantag för att soldaterna gradvis försvinner och inte längre kan mötas av rollpersonerna efter dag 1.

3. Bergstemplet

Efter fyra dagars marsch når sällskapet fram till bergstemplet. Det ligger på toppen av höglandsplatån, väl dolt av bergsmassiven runt om. En vindlande och välbevakad stig är den enda vägen upp till höglandsplatån. Sällskapet blir flera gånger kontrollerade av vaktstyrkor.



Dessa vaktstyrkor består av 10 riddare i ett litet, befäst hus rakt över stigen. Det går inte att passera befästningen och fortsätta mot bergstemplet utan att gå igenom huset. Tefalas leder gruppen genom kontrollerna.

Så småningom når sällskapet toppen på platån. Där finns mängder med flyktingar från kriget. De bor i stora tältläger. Röken från otaliga lägereldar hänger tung över området. Hundratals riddare patrullerar här uppe. En del av platån har stängts av för boskap.

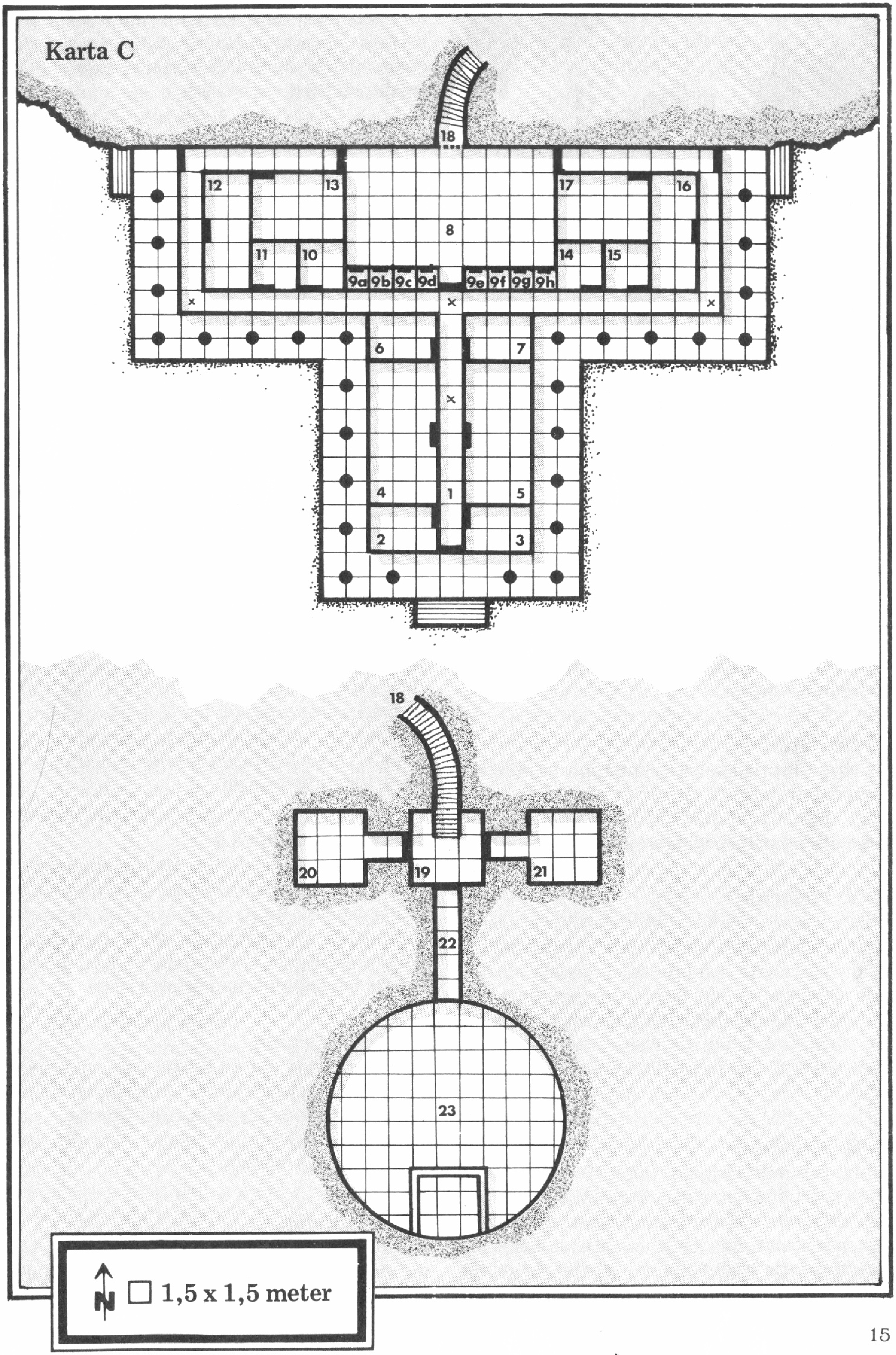
Mitt på bergsplatån, mot en slocknad vulkankägla ligger bergstemplet. Det är byggt av vit marmor. Alla rum är upplysta med oljelampor.

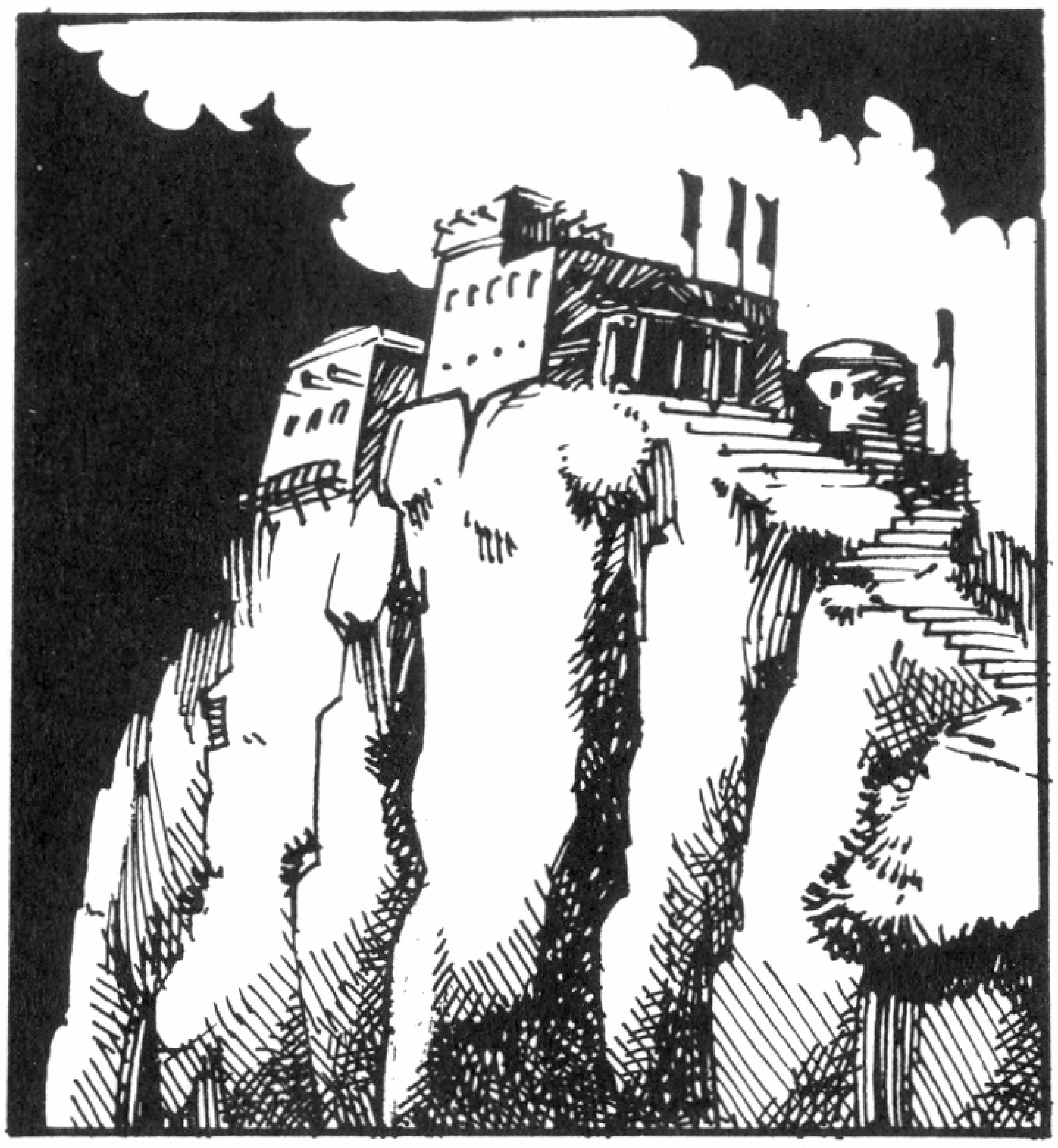
Bergstemplet byggdes för 75 år sedan av Eledains brödraskap. De ville ha ytterligare en fast bas på fastlandet förutom fästet Otag. Under arbetet fann de en bergsspricka som ledde ned till en lavakälla inne i själva vulkanen. De högg ut ett inre, hemligt, tempel runt lavakällan. Innan kriget bröt ut och Otag erövrades var bergstemplet betydelselöst. Men nu hänger nästan allt på hur pass väl Eledains styrkor kan hålla det mot anstormningen av Dakoths horder. Det har varit svårt för Godvindel, templets chef, att ställa om från fredlig historiker och magiker till militär befälhavare.

För tillfället är läget förtvivlat för Eledains förkämpar. Dakoths härar hotar att inom kort anfalla bergstemplet. Det är mycket tveksamt om templets styrkor kan stå emot ett sådant anfall i långa loppet. Av den anledningen försöker Godvindel att få en vapenvila till stånd med Sathmogs tjänare. Hur det går är svårt att bedöma för Eledains tjänare. De kan bara hoppas på det bästa.

När sällskapet kommer fram till templet tas de emot av en präst som för dem till Godvindel i biblioteket (rum 17). Denne hälsar dem välkomna och erbjuder gruppen att dela hans lunch. Efter att de ätit slår sig Godvindel ned med en pipa och ber rollpersonerna att berätta vilka de är och varifrån de kommer. Om det behövs låter han magiker hela gruppens skador. Han lyssnar uppmärksamt på rollpersonernas berättelser. Godvindel frågar sedan efter Mithrildolken och ber att få den. Han blir belåten om Mogdath är fångad i dolken. Under resten av kvällen sitter Godvindel och sällskapet och småpratar. Han svarar på rollpersonernas frågor om Österlandet och Eledain. (Se bakgrundsavsnittet).

På natten, efter att samtalet är avslutat, för Godvindel sällskapet ned till det hemliga templet i rum 19–23. Där fördriver han Mogdaths ande ur dolken och bannlyser den för gott till dödsriket. Detta sker med en lång ceremoni vid lavakällan i rum 23. I slutet av ceremonin kastar Godvindel dolken i lavan. Ett askgrått moln slår upp och bildar en fasansfull gestalt, men med en gest får Godvindel den att upplösas. När det sker rollpersonerna hör ett fruktansvärt, förtvivlat skrik. En orkanvind drar igenom templet och slår upp alla dörrar. Därefter blir allt tyst igen. Godvindel ler ett trött leende och berättar att Mogdath har fått ro till sist. Sedan förs rollpersonerna till sitt rum (10).


Karta C
18
12
13
17
16
8
11
10
14
15
9a
9b
9c
9d
9e
9f
9g
9h
6
7
4
1
5
2
3
18
20
19
21
22
23
N
1,5 x 1,5 meter



Bergstemplet

Karta C. Nr 3 på karta A.
Eftersom rollpersonerna inte kan undersöka bergstemplet ostörda är beskrivningen av det förenklad och förkortad. Vill de av någon anledning göra sig besväret att undersöka det, får spelledaren improvisera med ledning av informationen nedan.

1. Korridor
En lång T-formad korridor med golv av polerad granit. Det finns 19 dörrar av kraftig ek längs den. Dygnet runt står här fyra vakter. De bär helrustning och stridsklubbor.

2–3. Vaktrum
I båda rummen finns ett bord och fyra pinnstolar. Det finns också fyra riddare i varje rum. De är mycket alerta och upptäcker genast om någon försöker ta sig förbi rummen utan att smyga. På bordet ligger religiösa böcker och ett fat med färsk frukt. De åtta riddarna sover i rum 4 och 5. Det finns alltid 8 riddare i dessa rum.

4–5. Sovsalar
Längs rummets väggar står det 10 enkla britsar med spartanskt men rent linne. Mitt i rummet finns det ett runt bord och 5 stolar av ekträ. I det nordöstra hörnet finns det en eldstad. Bredvid varje brits finns det ett stäl för vapen och rustningar. Under britsarna står det träkistor med kläder o dyl. På natten finns det alltid 5 riddare i rummet. Under dagen är det 25% chans att det finns 1T4 riddare i rummet. De sysslar då med vapenvård.

6–7. Officersrum
Det finns en bred säng vid den norra väggen. Mot den södra väggen står det en skinnfåtölj och en bokhylla av ek. Bredvid fåtöljen finns det ett litet bord. På golvet ligger en enkel matta. Under sängen står det en kista med kläder o dyl. I det nordvästra hörnet finns det en eldstad. Två kaptener i Eledains armé bor här. En av dem är alltid i tjänst. Han befinner sig då ute på högplatån. På natten befinner sig alltid den andre kaptenen på sitt rum, medan han på dagtid förmodligen konfererar med Godvindel i rum 17.

8. Tempelsal
Tempelsalen har ett golv av vit marmor och väggar och tak är av svart marmor. I den svarta marmorn gnistrar otaliga ädelstenar som stjärnor mot himlen. Mitt på den norra väggen finns det en enorm diamant, omgiven av nio mindre diamanter i ett stjärnmönster. Bakom den stora diamanten finns det en hemlig dörr som leder ned till det hemliga templet. Det finns dörrar i söder, väst och öst. Försöker någon ta en ädelsten utlöses en fälla: ädelstenen omvandlas till en första gradens energistråle som alltid träffar förövaren.

9 a-b. Vapenförråd
I varje rum finns det en typ av vapen eller rustningar. Rum 9a innehåller 37 stridsyxor, 9b 132 kortsvärd, 9c 51 bredsvärd, 9d 29 stridsklubbor, 9e 15 ringbrynjor, 9f 17 medelstora sköldar. Rummen är låsta och bara Godvindel och de två kaptenerna har nycklarna.

10. Tefalas rum
I rummet finns det en sovkoj och en träbänk med ett grovt bord framför. Under kojen står en kista. På bordet ligger religiös litteratur och skrivmaterial. Detta är Tefalas rum. En liten eldstad finns i ett hörn.

11. Prästrum
Mot den norra väggen står en enkel brits. Under britsen står en träkista med kläder o dyl. Vid den östra väggen finns en bekväm läder-

fåtölj och ett lågt träbord. I ett hörn står ett välfyllt vinställ. Delgart heter prästen som bor här. Asketism är inte obligatoriskt för Eledains präster, även om det uppmuntras. I ett hörn finns det en liten eldstad.

12. Matsal och kök

Mitt i rummet finns det ett långbord av ek. På vardera sidan står två träbänkar. Vid den norra väggen finns det en stor, öppen eldstad. Man både lagar och äter maten i detta rum. Bredvid eldstaden finns det ett stort skåp med kryddor och andra tillbehör. Det finns plats för 10 personer vid bordet. Helaren Arigones tjänstgör också som kock. Han är en utmärkt kock med förkärlek för starka kryddor. Rummet är tomt om det inte är utspisningstid – kl 06.00, 12.00 och 17.00. Det är inte omöjligt att övertyga Arigones om att man vill ha ett rejält mellanmål.

13. Helarens rum

Det finns en bred säng vid den södra väggen. Mitt i rummet står ett stort arbetsbord. Bakom bordet finns ett skåp, fyllt med bandage och läkeörter. På väggarna och från taket hänger uppstoppade djur. En eldstad finns vid den östra väggen. Här lever och arbetar helaren Arigones. Han är en liten fet, medelålders man med ett kort, vitt skägg. Han pratar för mycket och för länge, men kan verkligen sitt yrke som helare i grunden. Han har 100% i Första hjälpen och stor läkedomskunskap.

14. Prästrum

I detta rum finns det bara en tagelmadrass och ett grovt ekbord med en pinnstol framför. På bordet står ett lerkrus med vatten. Pyrus, den mest asketiska prästen, lever i detta rum.

15. Godvindels rum

Det står en bekväm säng mot den västra väggen i rummet. Mitt i rummet finns ett skrivbord och en pinnstol. Under sängen står en kista. Golvet är täckt av en tjock, vit matta. På väggarna hänger vackra målningar. Godvindel finns alltid här på natten. På dagtid är han förmodligen i biblioteket (rum 17) och diskuterar kriget mot Dakoth.

16. Samlingsrum

Rummet är fyllt med rader av träbänkar. Längst uppe i norr finns ett podium med en talarstol. Här samlas de styrande i Eledains brödraskap för att överlägga om politik och krigets utveckling.

17. Bibliotek

Längs rummets alla väggar står bokhyllor av lackad ek, fyllda med böcker ock bokrullar. Det finns fyra bekväma, svarta läderfåtöljer och låga läsbord i hörnen. Från taket faller ett starkt, magiskt ljus med samma styrka som solljus. Böckerna och bokrullarna är mycket gamla och värdefulla. De flesta av dem är skrivna på sedan länge utdöda språk, som rollpersonerna inte kan läsa. Bland bokrullarna finns legenderna om Ljusbringaren (se spelhjälp nr 1) och Mörkrets Hjärta (se spelhjälp nr 2). Rollpersonerna kan inte finna dessa bokrullar oavsett hur mycket de letar. De går inte att finna förrän det är dags. Godvindel finner legenden om Ljusbringaren i detta kapitel. Legenden om Mörkrets Hjärta finner han först i kapitel 8.

18. Nedgång till det hemliga templet

Den hemliga dörren leder till en brant trappa. Det är mörkt och varmt här. Trappan leder nedåt i 100 meter. Det blir varmare hela tiden. När Godvindel för rollpersonerna hit för att driva Mogdath ur dolken bär han en oljelampa med sig.

19. Förrum

Rummets väggar, golv och tak är av blå marmor. Det finns tre dörrar av koppar i väst, syd och öst. En välgjord mosaik är inlagd i golvet. Den föreställer Eledain, stjärnornas gud. Han är kringvävd av stjärnor och människor.

20. Relikernas rum

Även här är golv, väggar och tak av blå marmor. Rummet är fyllt med glasmontrar av olika storlekar. I varje monter finns det en helig relik från Eledains förgångna. Det är benknotor, klädesplagg, vapen och dylikt, som har tillhört heliga män och kvinnor bland Eledains dyrkare.

21. Meditationsrum

Rummet är helt tomt, förutom de två vävda mattorna som ligger mitt i rummet. Prästerna brukar meditera och stärka sig här innan de har ceremonier i tempelsalen (nr 23).

22. Korridor

En kort korridor leder fram till en koppardörr i söder. Det är varmt och torrt här.

23. Tempelsal

Rummet är cirkelrunt. Det är grovt uthugget ur berget. Vid den södra väggen finns det en kolsvart behållare av marmor. Den är fylld med en lysande substans som skänker ett behagligt rött sken till rummet. Det är här som Godvindel utför ceremonin som fördriver Mogdath. Taket är kupolformat och sträcker sig högt över rollpersonerna.

Rollpersonerna tillbringar några lugna dagar i bergstemplet innan Godvindel kallar dem till sig. Han tar emot dem i biblioteket. Han förklarar att situationen är förtvivlad för Eledain. Deras spanare har sett en stor här med orcher, resar och legoknektar som närmar sig. Dakoth tänker tydligen slå till mot Eledain nu. Förmodligen kan Eledains brödraskap stå emot anfallet ett tag, men förr eller senare kommer bergstemplet att falla. Då är allt förlorat och Dakoth kommer att härska över hela Österlandet.

Godvindel har försökt finna en militär lösning på problemet, men han fann snabbt att det inte fanns någon sådan. Han sökte då efter någon annan form av lösning. Kanske har han nu funnit en sådan. I en av bokrullarna fanns det en urgammal legend, kallad Legenden om Ljusbringaren, Godvindel ger rollpersonerna pergamentet med legenden. (Spelledaren delar nu ut spelhjälp nummer 1).

Antagligen, menar Godvindel, hänsyftar legenden till Dakoth och hans horder. I sådana fall skulle Ljusbringaren kunna hjälpa oss i kampen mot honom. Godvindel ber rollpersonerna försöka att hämta Ljusbringaren. Så vitt han kan förstå är berget Umvindel det som nu kallas Orag. Det finns rester av ett äldre fäste under den nuvarande borgen. De kallas Katakomberna och blev funna av en slump strax innan Otag föll i Dakoths händer. Förmodligen känner fästningens nya herrar inte katakomberna.

Det finns en hemlig gång som leder in i Otag. Den var avsedd som sista flyktväg för borgens försvarsstyrkor, men de hann aldrig utnyttja den. Förhoppningsvis vet inte Dakoths män att den finns. Godvindel föreslår att Tefalas skall visa rollpersonerna var den hemliga gången finns och leda dem ned till katakomberna. Där ska sällskapet förhoppningsvis finna Ljusbringaren. De måste starta redan imorgon för att hinna iväg innan Dakoths armé når bergstemplet.

4. Resan mot Otag

Tidigt på morgonen dagen därefter startar rollpersonerna och Tefalas färden till Otag. Det är en vacker och solig dag. Små, lekfulla vindpustar rufsar om rollpersonernas hår. På avstånd kan de se hur rökkäglor stiger mot den klara himlen. En ensam örn svävar majestätiskt högt över marken. Ett dammmoln som långsamt närmar sig markerar Dakoths här.

Under marschen till Otag passerar sällskapet ett stort antal skövlade byar och gårdar. Vart de än kommer så är allt förstört. Överallt finns soldater, håglösa civilister och de dödas kroppar.

Medan sällskapet tar sig till Otag råkar de ut för slumpartade möten med varelser och händelser, s k slumpmässiga möten. Resan till Otag tar 3 dagar. Varannan timme under färden är det 15% chans att sällskapet får ett möte. Spelledaren kan välja bland nedanstående.

- Rollpersonerna möter en ilsken jätte. Han angriper dem om de inte är väldigt underdåniga och vänliga.
- En vargflock angriper rollpersonerna vid nattlägret. Flocken leds av en varulv.
- Tio elitsoldater ur Dakoths legohär stoppar rollpersonerna och frågar ut dem. Tycker de inte om svaren anfaller de.
- En flock vildsvin bökar vid väggrenen. När rollpersonerna passerar grymtar de hotfullt, men de anfaller inte.
- En grottbjörnsunge fäster sig vid en av rollpersonerna och följer efter honom. Lite senare anfaller de mycket ilskna föräldrarna.
- En kraftig storm bryter ut. Ösregn och kastvindar plågar rollpersonerna under resten av färden.

- Rollpersonerna finner ett till hälften raserat torn i skymmningen. Det har börjat regna och rollpersonerna är blöta och kalla. Tre varulvar har sitt läger i tornets övervåning. Det finns ingen trappa upp till övervåningen längre, den har rasat ned. Det luktar hemskt illa i tornet. Under natten anfaller varulvarna.

- Vid ett nedbränt värdshus möter rollpersonerna tolv dvärgar. En av dem är svårt sjuk. Om någon av rollpersonerna botar dvärgen med ett lyckat Första Hjälpen-kast (modifikation −50%), blir dvärgarna mycket tacksamma. Rollpersonerna får en mithrilbrynja som absorberar 6 poäng och en kasthammare som alltid träffar när den kastas mot svartfolk.

Varje möte kan bara ske en gång. Alla varelser och monster finns beskrivna i regelboken eller i Monsterboken. Soldaterna återfinns i appendix 1.

Efter tre dagars marsch når sällskapet sent på kvällen ett litet stenröse, som enligt Tefalas är ingången till den hemliga gången. Otag ligger på en kulle ca 1 km bort. Tjock skog döljer det för sällskapet. Under de senaste timmarna har de framgångsrikt undvikit de patruller som finns i skogen.

Tefalas flyttar några av stenarna och öppnar en väl dold dörr inne i röset. Vägen till Otag ligger nu öppen.

5. Borgen Otags hemlighet

Otag är en mycket gammal borg. Ingen vet exakt när den byggdes, eller av vem. Enligt ryktet har ett utdött släkte uppfört Otag för årtusenden sedan. Ingen vet om det är sant eller inte. Under Otag finns resterna av ett äldre fort – det Gorbag som nämns i Legenden om Ljusbringaren. Ett ödlesläkte lät bygga Otag på resterna av Gudarnas borg. De är sedan länge utdöda utan att ha lämnat några andra spår efter sig. Bara själva ringmurarna och ytterväggarna är kvar sen deras tid. När Eledain fann fästet för ca 75 år sedan lät de bygga upp innerväggar och tak. Otag blev sedan deras starkaste fäste på fastlandet. För ett tag sedan föll borgen för förräderi innifrån (se Bakgrund). Sedan dess har Dakoths män förvandlat Otag till en skräckens boning.

Själva fästet har dubbla, ovala ringmurar och ett inre fäste med borggård och byggnader. Det är byggt av svart/grön granit. Alla rum är upplysta av oljelampor. Alla rum är vitkalkade om inte annat anges i beskrivningen. Golven är täckta med plankor.

Otag ligger på en låg kulle. Den är omgiven av grönskande skogar och låga berg. All skog, växtlighet och alla stenbumlingar inom 200 meter från borgen är bortrensade. Det är omöjligt att smyga fram till borgen.

Dem hemliga gången börjar vid A på karta D. En brant trappa leder nedåt till en ca 1,5 meter hög gång. Golvet är täckt av ca 1 dm iskallt, rinnande vatten. Det är kallt och fuktigt nere i gången och rollpersonerna börjar snart frysa. Efter ca 1 km kommer sällskapet fram till slutet på gången. En brant stentrappa leder uppåt till en hemlig dörr i golvet i rum 18a. Rollpersonerna och Tefalas kommer upp i rum 18a utan problem. Tefalas för dem sedan till rum 20 via korridor 5, inre borggård 8 och korridor 19. Det är möjligt att rollpersonerna vill undersöka Otag närmare nu när de ändå är här. Hela borgen är därför väl beskriven. Spelledaren får improvisera som så sker.

Läs beskrivningen till karta E, Katakomberna, för mer information om vad som sker efter att sällskapet öppnar den hemliga dörren i altaret (rum 20). Det är natt då Tefalas för rollpersonerna till Otag.

Fästet Otag

Karta D. Nummer 4 på karta A.

1. Ringmur med skyddsverk

ÖVERBLICK: En 6 meter hög ringmur med skyddsvärn. Vid porten finns det omfattande skyddsverk. Själva porten är av järn. Den är stängd.

VARELSER: 100 soldater på ringmuren. De skjuter med lätta armborst på allt misstänkt de ser (se appendix 1), t ex rollpersonerna.

SKATTER: 1T6 Silvermynt på varje soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Det finns flera portar i rad in i Otag. Bara en av dem går att öppna i taget. Den dubbla ringmuren skyddar mot anfall. Borgen är nästan ointaglig.

2. Yttre borggård

ÖVERBLICK: De flerdubbla portarna leder in till en stensatt borggård. Ett stort antal hästar står i enkla stall. Ett tiotal ryttare i full rustning håller vakt vid portarna. Svarta fanor fladdrar i vinden på flaggstänger.

VARELSER: 12 ryttare i full rustning. Det är riddarmagiker. De anfaller alla som inte tjänar Dakoth (se appendix 1).

SKATTER: 1T6 guldmynt per riddarmagiker.

DOLDA TING: Inga

SL: Dakoths använder borggården som exercisplats. Dessutom finns kavalleriets 50 hästar här. Samtliga är svarta.

3 a-b. Yttre portar

ÖVERBLICK: Tunga fällgaller täcker öppningarna i ringmuren. Det finns flera avlånga, meterlånga gluggar i muren intill portöppningen.

VARELSER: 10 tunga armborstskyttar befinner sig inuti muren. Det finns två dörrar in på andra sidan muren. Se appendix 5.

SKATTER: 1T6 guldmynt per soldat.

4. Inre port

ÖVERBLICK: En bastant port av svart järn. Porten pryds av en vanställd Eledainstjärna.

VARELSER: Inga (men se 5).

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Det finns inget nyckelhål på dörren.

SL: Porten är låst. Den går bara att öppna från insidan. En brant trappa innanför dörren leder upp till nr 5.

5. Korridor

ÖVERBLICK: En T-formad korridor med fyra trädörrar i syd, väst och öst.

VARELSER: Här finns fyra vakter. De anfaller rollpersonerna så snart de ser dem. Se appendix 1.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Ett lyckat Finna dolda ting-kast visar att det finns två lönndörrar i väst och öst.

SL: Soldaterna patrullerar här dygnet runt. De upptäcker rollpersonerna så snart de kommit ut i korridoren. Ifall rollpersonerna öppnar den hemliga dörren bara på glänt blir de inte upptäckta. De kan då överraska soldaterna. En strid här väcker inte resten av soldaterna i rum 13 till 17. De i rum 6 a-b larmas dock automatiskt.

6 a-b. Vaktrum

ÖVERBLICK: Mitt i rummet står ett träbord omgivet av två enkla träbänkar. På bordet står det tre flaskor vin och några tennmuggar. Längs norra och södra väggarna står det fyra sängar.

VARELSER: Fyra soldater i varje rum. De anfaller rollpersonerna så snart de ser dem.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Fyra av soldaterna är i tjänst samtidigt. De andra fyra vilar sig i ett av rummen.

7 a-b. Förrådsrum

ÖVERBLICK: Rummet är mycket dammigt och fyllt med dammiga möbler. Det luktar mycket unket.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Förrådsrummen används för tillfället inte av Otags nya härskare. Det är meningen att vapen skall förvaras här så småningom. Det finns inget av intresse här nu.

8. Inre borggård

ÖVERBLICK: Mitt på den stensatta borggården finns det ett flertal flaggstänger med svarta baner. Det finns flera kraftiga ekdörrar som leder in i de byggnader som ligger runt borggården. I norr och söder leder två trappor upp till dessa byggnader.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Borggården används som exercisplats. Det finns inga vakter här. Baneren bär Dakoths färger.

9. Den övre gården

ÖVERBLICK: Trappan leder upp till en stor plattform. Flera stora maskiner står här uppe. Två höga utkikstorn höjer sig över plattformen.

VARELSER: Här vistas tio soldater och två officerare (se appendix 1). De anfaller rollpersonerna om de upptäcker dem.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat och officer.

DOLDA TING: Inga

SL: Maskinerna är katapulter och arbalester. Bredvid varje ligger det ammunition. Blir det strid här slås larm i hela fästet. Det finns alltid soldater från kasernerna under (nr 27) här. Från denna plattform är det meningen att försvaret av Otag skall ledas.

10 a-b. Korridorer

ÖVERBLICK: (Se karta) En T-formad korridor med tunga ekdörrar i norr, väst, öst och söder.

VARELSER: Här finns fyra vakter. De anfaller rollpersonerna om de ser dem. Se appendix 1.

SKATTER: 1T10 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Det finns alltid fyra vakter i korridoren. Blir det strid här larmas hela garnisonen på 1T10 SR.

11 a-b. Matsalar

ÖVERBLICK: Mitt i rummet står ett långbord av trä. Längs långsidorna står träpallar. Mot den södra väggen står det två bastanta ekskåp. På golvet ligger det en smutsig stråmatta.

VARELSER: Se SL.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Garnisonen äter här vid 06.00, 12.00 och 17.00. Då är det fullt med soldater här. Vid alla andra tidpunkter är det tomt. Skåpen innehåller bestick och dylikt.

12 a-b. Kök

ÖVERBLICK: Vid den bortre väggen finns en stor eldstad. Bredvid står en vattenpump. Mot den norra väggen står ett stort skåp.

VARELSER: Mellan kl 05–07, 11–13 och 16–18 finns det 1T3 kockar i rummet. Annars är det tomt här.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: I skåpen finns det kryddor och oljor. De används som tillbehör till den inte alltid så välsmakande maten.

13 a-b. Befälsrum

ÖVERBLICK: Vid den norra väggen står det två sängar. Under varje säng finns det en kista av trä. I det nordöstra hörnet står ett stort skåp.

VARELSER: Det finns två underbefäl i varje rum. En av dem är alltid i tjänst. Det är 27% chans att den andre är i rummet. Han anfaller rollpersonerna.

SKATTER: 3T6 silvermynt per officer.

DOLDA TING: I en av kistorna ligger det en liten svart bok med anteckningar om soldaternas duglighet. De fyra underbefälen är orcher. Se appendix 1.

14 a-b. Befälsrum

ÖVERBLICK: Mot den södra väggen står en bred säng. Bredvid sängen finns det en bastant träkista. Vid den bortre väggen finns ett stort skåp av ek.

VARELSER: Det bor en sergeant i vardera rummet. En av dem är alltid i tjänst. Det finns 25% chans att den andre är på sitt rum. Sergeanterna anfaller rollpersonerna om de upptäcks.

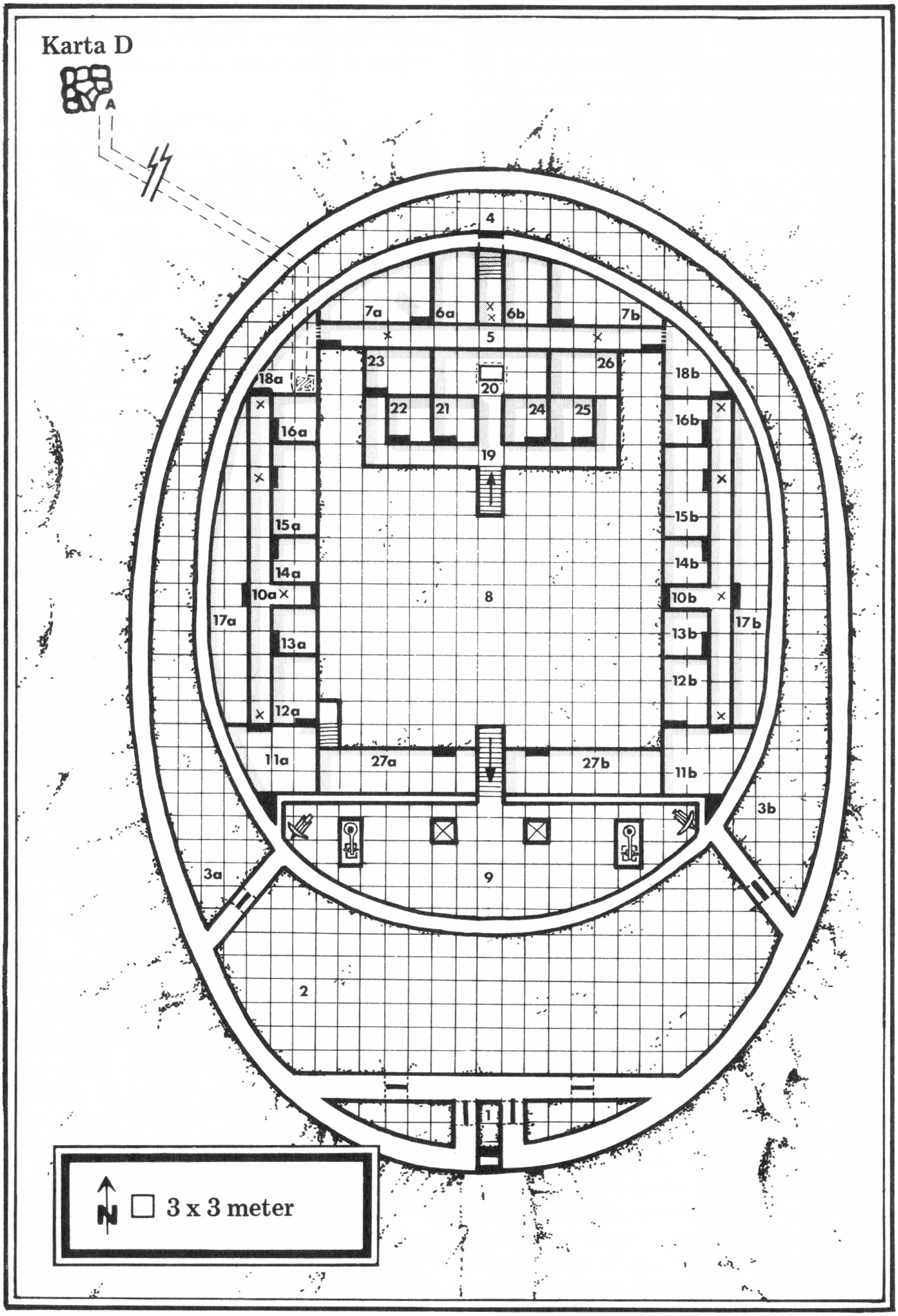
SKATTER: 3T6 silvermynt per befäl.

DOLDA TING: Inga

SL: De två sergeanterna är orcher.

15 a-b. Befälsrum

ÖVERBLICK: Mot den bortre väggen står en svart lädersoffa och ett soffbord av glas. Längs väggarna löper välfyllda bokhyllor. Nere i söder finns en bred säng. Golvet är täckt av en tjock, brun matta.


Karta D
A
4
7a
6a
6b
7b
5
23
26
18a
18b
20
22
21
24
25
16a
16b
19
15a
15b
14a
14b
10a
10b
8
17a
17b
13a
13b
12a
12b
11a
27a
27b
11b
3a
3b
9
2
1
N
3 x 3 meter

VARELSER: I rum 15a finns det en kapten, i 15b en överste. Båda är människor. De anfaller rollpersonerna så snart de ser dem.
SKATTER: 1T6 guldmynt per person. För rum 15 b, se SL.
DOLDA TING: Inga
SL: I rum 15b finns det även ett kassaskåp i det nordvästra hörnet. Det innehåller avlöningspengar, ca 3000 silvermynt. Dessa två befäl befinner sig alltid i sina rum under natten och det finns 30% chans att de gör det på dagen också.

16 a-b. Befälsrum
ÖVERBLICK: I rummet finns en bred säng vid den bortre väggen. Vid den norra väggen står en vit läderfåtölj och ett litet träbord. Det finns ett skåp mot den södra väggen.
VARELSER: I varje rum bor en löjtnant. Se appendix 1. De anfaller rollpersonerna om de ser dem.
SKATTER: 3T6 silvermynt per person.
DOLDA TING: Inga
SL: De två löjtnanterna är människor. En av dem är alltid i tjänst. Det är 27% chans att den andra är på sitt rum. På natten är de alltid här. Skåpet innehåller kläder.

17 a-b. Kasern
ÖVERBLICK: Mot den bortre väggen står det 20 trevåningssängar. Under varje säng står det enkla träkistor. Längs den motsatta väggen står det ställ med vapen.
VARELSER: Det finns 60 orcher i varje kasern. De anfaller rollpersonerna så snart de ser dem. Se appendix 1.
SKATTER: 1T6 silvermynt per orch.
DOLDA TING: Rena kläder och en tvål.
SL: Soldaterna i den ena kasernen är alltid i tjänst. De patrullerar då inne i fästet. Under natten sover de övriga orcherna i sin kasern. Kistorna innehåller kläder och dylikt.

18 a-b. Vapenförråd
ÖVERBLICK: Rummet är fyllt med kraftiga träkistor. Alla är stängda och låsta.
VARELSER: Inga
SKATTER: Se SL.
DOLDA TING: En hemlig dörr i västra resp östra väggen.
SL: Det finns ca 2000 olika vapen och rustningar i kistorna. Rollpersonerna finner lätt rustningar i sin egen storlek. I rum 18a finns den hemliga gång som sällskapet kommer in i Otag med.

19. Korridor
ÖVERBLICK: En E-formad korridor med dörrar av ärrad brons i norr. Rakt fram finns det en öppning. Det lyser svagt rött från den.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Det röda ljuset kommer från Tempelsalen (nr 20). En egendomlig känsla av deja-vu börjar nu att drabba rollpersonerna. Alla ljud tycks förstärkta och något overkliga. SL skall försöka skapa en stämning av overklighet och mysticism. Låt t ex gärna en av rollpersonerna känna igen sig och veta var tempelsalen ligger innan Tefalas talar om det.

20. Tempelsalen
ÖVERBLICK: Mitt i rummet finns det ett vitt altare. Det står på ett blått och vitt mosaikgolv som föreställer en niouddad stjärna. Från varje udd reser sig en pelare av vit marmor. Golv och väggar är blå, medan taket är svart.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Rollpersonerna märker lätt att salen är vanhelgad. Det finns blod och likdelar överallt, heliga tecken är förstörda, mosaiken är krossad osv. Det finns en hemlig dörr i altaret. Den leder ned till katakomberna (se karta E).
SL: Bara Tefalas kan öppna den hemliga dörren i altaret. Dakoths män har inte funnit katakomberna. Se råden från 19. Låt gärna samma rollpersonerna veta var den hemliga dörren finns. Rollpersonen begriper inte hur han/hon kan veta detta.

21. Prästrum
ÖVERBLICK: Allt i rummet är krossat och förstört. Rester av möbler ligger utspridda över golvet. Det luktar illa i rummet och det känns mycket obehagligt.
VARELSER: Det är 20% chans att en mörkergast (se appendix 2) finns i rummet. Den anfaller rollpersonerna.
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Om mörkergasten finns här kan rollpersonerna skymta en figur av mörker i ett hörn.
SL: Är inte gasten här, så är den på ett uppdrag för Dakoth. Anledningen till att allt är förstört i rummet är att gasten trivs med det så.

22. Prästrum

ÖVERBLICK: Rummet verkar helt tomt. Det är mycket dammigt.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Rummet är helt tomt. Det finns inget av intresse här. Det används för tillfället inte.

23. Översteprästrum

ÖVERBLICK: Mot den norra väggen står det en bred säng. I sydöst finns det en brun lädersoffa och ett soffbord. Det står ett bastant ekskåp vid den västra väggen.
VARELSER: En dödsgast (se appendix 2) sitter i soffan och studerar en miniatyrmålning.
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Dödsgasten var förr Ardel, befälhavaren över Otag. Han har fortfarande spår av sin tidigare personlighet. Misslyckas rollpersonerna totalt med sitt uppdrag kan SL låta honom bli sig själv för en kort stund och hjälpa rollpersonerna. Ardel plågas av ett oerhört dåligt samvete efter sina illdåd som dödsgast. I skåpet finns kartor och militära handböcker. Målningen som Ardel studerar föreställer hans barn.

24. Prästrum

ÖVERBLICK: Rummet är fullständigt tomt och helt mörkt. En obehaglig känsla av ondska fyller rummet.
VARELSER: En mörkergast (se appendix 2) håller till här. Den anfaller rollpersonerna om den upptäcker dem.
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Denna mörkergast hatar allt levande. Den kan inte glömma att den själv har förlorat sitt liv för alltid.

25. Prästrum

ÖVERBLICK: Rummet är tomt. Ett tjockt dammlager täcker golvet.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Det finns inget av intresse i rummet. Det används inte för tillfället.

26. Översteprästrum

ÖVERBLICK: Vid den östra väggen står en bred säng. Mitt i rummet finns det två fåtöljer av läder och ett glasbord. Längs väggarna i norr och väst står det välfyllda bokhyllor. En tjock, röd matta täcker golvet. Ett skåp står bedvid dörren.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: En dödsgast lever här. Den är för tillfället på uppdrag för Dakoth. Gasten har befälet över Otag. Medan rollpersonerna är i katakomberna kommer den tillbaka till Otag. Bokhyllorna innehåller tortyrböcker, militära verk o dyl.

27 a-b. Kaserner

ÖVERBLICK: Rummet är fyllt med trevåningssängar som står i ordnade mönster. Under varje säng står det tre enkla träkistor. Längs väggarna finns det ställ för vapen och rustningar. I ett hörn finns en eldstad.
VARELSER: Det finns 150 orcher i varje kasern. De arbetar i skift om sex timmar. Hälften vaktar fästet medan den andra hälften har ledigt. Har de ledigt finns de i kasernen (75% chans) eller på den yttre borggården (25% chans) för exercis. De anfaller rollpersonerna om de ser dem.
SKATTER: 1T6 silvermynt per orch.
DOLDA TING: Inga
SL: Orcherna tillreder sin mat i kasernen. Deras befäl finns i rum 13–16.



28. *Vatten- och matförråd*

ÖVERBLICK: En brant trappa leder ned till ett stort, svalt och torrt rum. Lådor med säd och rökt eller saltat kött står längs väggarna. Mitt i rummet finns det en djup brunn.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Här finns Otags förråd av mat och vatten. Det finns inget av intresse i rummet.

Katakomberna under Otag

Karta E.
Dessa katakomber är det enda som återstår av borgen Gorbag. De är byggda av en egendomlig, vit stenart som rollpersonerna aldrig sett tidigare, Den lyser med ett svagt, grönaktigt sken. Den hemliga dörren i altaret i Tempelsalen (rum 20) leder till en brant trappa. Tefalas leder rollpersonerna nedåt under lång tid. Det tycks som de går i timmar. Du måste förstärka känslan av overklighet och mysticism hos dina spelare tills de kommer ned i katakomberna. Väl nere i katakomberna vill inte Tefalas leda rollersonerna, utan låter dem välja sina egna vägar.

Här nere finns Ljusbringaren. Det är meningen att rollpersonerna skall finna den och ta den med sig. De bör också undvika att råka i strid med Väktaren.

1. *Hall*

ÖVERBLICK: Ni kommer ned i ett dunkelt rum, svagt upplyst av grönskimrande väggar och tak. Trappan leder ned mellan två rader med marmorpelare. Ett tjockt dammlager täcker golvet. Luften känns kvav och unken, på något sätt uråldrig. Det finns tre dubbeldörrar av svart metall i rummet och två vanliga dörrar av samma material.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Det finns inget av intresse i rummet. Dörrarna har fastnat och kan tvingas upp av någon eller några med styrka 20 eller bättre. Ljuset från väggarna kommer från stenarten och är inte magisk.

2. *Gravkammare*

ÖVERBLICK: Rummet är mörkt. Ett avlångt föremål täckt av damm står mitt i rummet.
VARELSER: En speciell form av mumie (se appendix 2).
DOLDA TING: Om en rollperson studerar föremålet ser han snart att det påminner om en sarkofag täckt med damm.
SKATTER: Se SL.
SL: Föremålet mitt i rummet är en sarkofag av tjockt glas. I den ligger en perfekt bevarad kropp av en medelålders man klädd i färggranna sidenkläder. Han var en stor hjälte som dog i det sista stora slaget mellan ljus och mörker. Han bär en ringbrynja av mithril (abs 5 sp) och ett bredsvärd med FÖRTROLLA VAPEN E6 och NEXUS (se appendix 3). Bryter rollpersonerna sönder sarkofagen eller förstör något annat i katakomberna vaknar han till "liv" och anfaller dem.

3. *Gravkammare*

ÖVERBLICK: Ett mörkt rum med ett avlångt, dammtäckt föremål i mitten.
VARELSER: En speciell form av mumie (se appendix 2).
SKATTER: Se SL.
DOLDA TING: En rollperson ser snabbt att föremålet i rummet påminner om en sarkofag.
SL: Föremålet mitt i rummet är en sarkofag av tjockt glas. I sarkofagen finns det en perfekt bevarad kropp av en medelålders kvinna klädd i grå kläder och mantel. Även hon var en hjältinna som dog i det sista stora slaget mellan ljusets och mörkrets gudar. Hon bär en ringbrynja av mithril (abs 5 sp) och en tvåhandsyxa med FÖRTROLLA VAPEN E6 och NEXUS (se appendix 3). Bryter rollpersonerna sönder sarkofagen eller förstör någonting annat i katakomberna vaknar hon till "liv" och anfaller dem.

4. *Korridorer*

ÖVERBLICK: Korridorerna är tillverkade i grönskimrande sten. Alla hörn är perfekt vinklade och helt raka. Det syns inga sprickor mellan stenblock, utan alla verkar vara av ett enda stycke sten.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Katakomberna är utsmälta ur urberget. Det grönskimrande ljuset är naturligt och inte alls magiskt. Alla dörrar är tillverkade av en okänd, svart metall. De har fastnat och kan bara öppnas av någon eller några med styrka 20 eller bättre.

5. Pelarnas sal

ÖVERBLICK: Mitt i rummet finns ett kolsvart altare, omgivet av 12 pelare av röd marmor. Från altaret stiger en blå "rök" av ljus. Den tycks bilda mönster i luften ovan altaret. Allt i rummet är täckt med tjocka lager damm. Det finns 3 dubbeldörrar runt rummets väggar.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: En rollperson med PSY 17+ som ser på "ljusröken" i mer än 1T6 SR får en känsla av att svarta dubbeldörrar slås upp och han/hon faller in genom den solida sten som finns bakom dörrarna. En stark känsla av frid genomsyrar rollpersonen innan denne vaknar till igen. Hela rummet är en ledtråd till hur man skall kunna ta sig in i rum 12. Ljusets gudar tog inga risker. Om någon behövde hämta Ljusbringaren för att bekämpa Herz skulle det om möjligt underlättas. Bedömer SL en rollperson med PSY 17+ som ondskefull, får denne inte visionen.

6. Bibliotek

ÖVERBLICK: Längs rummets väggar finns det höga bokhyllor av metall. De är fyllda med bokrullar och inbundna böcker. Mitt i rummet står det tre läspulpeter av vit metall i en triangel.

VARELSER: Inga

SKATTER: Se SL.

DOLDA TING: Inga

SL: Det finns 95% chans att varje bokrulle och bok blir till damm om en rollperson rör vid den. Här finns bakgrunden till Gudarnas krig. Om SL vill vara givmild kan rollpersonerna finna en oskadd bok med nya besvärjelser (se appendix 3). Förstörs någon av bokrullarna eller böckerna här aktiveras inte de speciella mumierna i rum 2, 3 och 11.

7. Det förgångnas sal

ÖVERBLICK: Rummet är helt tomt. Väggarna lyser svagt blåaktigt. Dammet täcker golvet. Det finns en dörr av svart metall på den västra väggen.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: När alla i sällskapet har gått in i rummet slås dörrarna igen. Det blå ljuset blir bländande och minskar sen. Runt rollpersonerna spelas sedan historiska händelser upp. Det är som de själva var där. SL får själv välja delar av BAKGRUND som han vill avslöja för sina spelare. Avslöja dock inte för mycket. På inga villkor får du nämna något om Mörkrets Hjärta!

8. Gravkammare

ÖVERBLICK: Mitt i rummet finns ett avlångt föremål täckt med damm.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Föremålet påminner om en sarkofag.

SL: Sarkofagen är sprucken och innehåller bara damm. Till och med gudarnas arbete fräts bort av tidens tand.

9. Konsthall

ÖVERBLICK: Längs väggarna hänger konstverk och målningar. Hela rummet är fyllt med statyer och dylikt av guld och andra ädla metaller. Det står ett tiotal kistor fyllda med juveler och ädelstenar på golvet.

VARELSER: Inga

SKATTER: Rumsinnehållet är värt ca 1.000.000 guldmynt. Se SL.

DOLDA TING: Inga

SL: Varje rollperson som tar något här kan inte ta sig in i rum 12. Dessutom anfaller de speciella mumierna från rum 2, 3 och 11 rollpersonerna. De saker som verkligen är värdefulla väger mellan 10 och 150 kg. Det torde vara helt omöjligt för sällskapet att smyga sig ut oupptäckta ur Otag om de släpar på sådant. Envisas rollpersonerna med att stjäla här, så låt dem ta juveler o dyl för ca 10.000 guldmynt. Det väger ca 10 BEP. Mer kan de inte släpa på.

10. De dödas hall

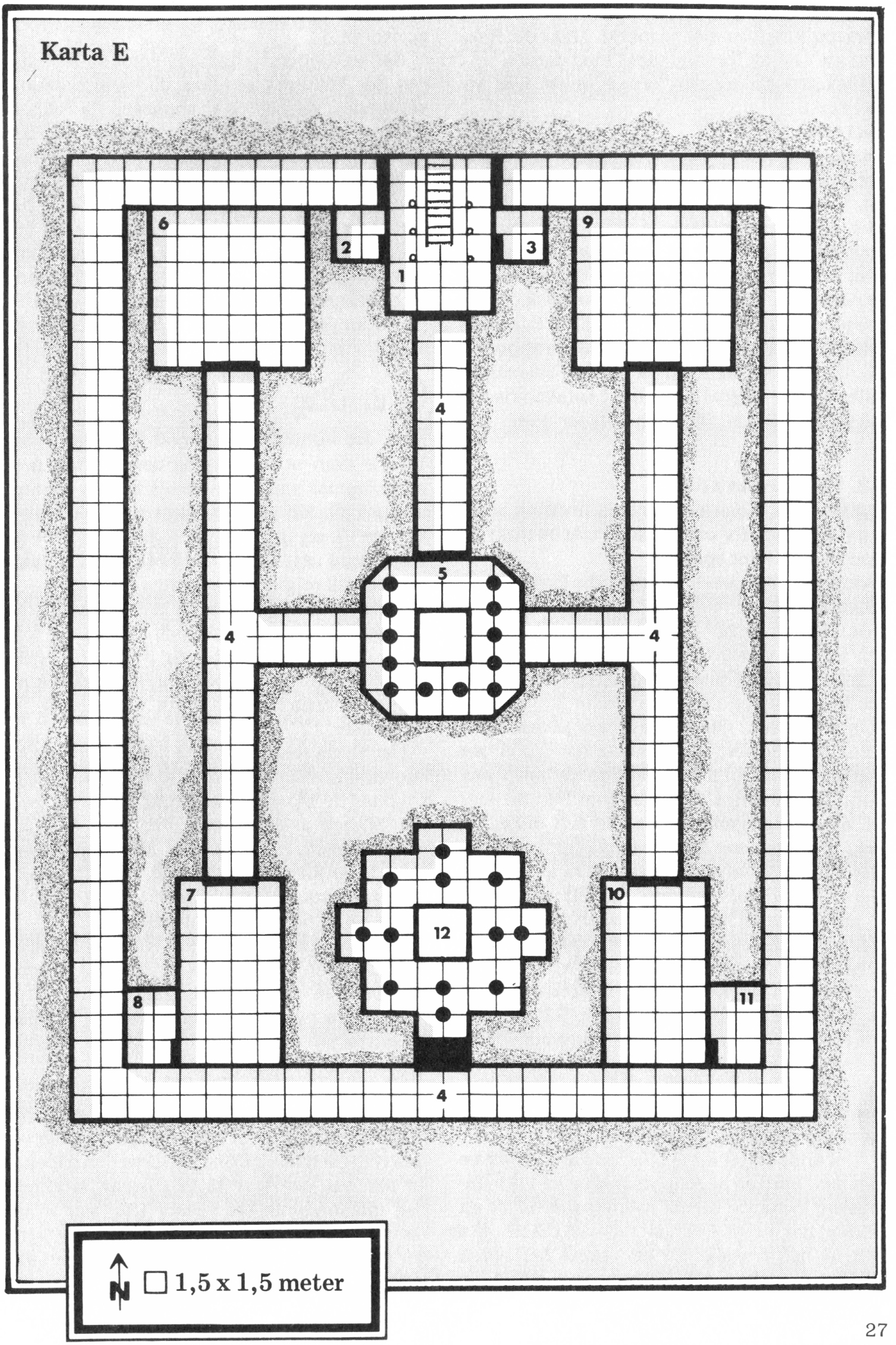
ÖVERBLICK: Rummet är helt tomt och mörkt. Damm täcker golvet i tjocka drivor. Det finns en dörr av svart metall på den östra väggen.

VARELSER: Se SL.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: När rollpersonerna går in i rummet virvlar dammet upp och formar bilder av människor. De är stumma och skugglika. En stark känsla av sorg genomsyrar alla som ser dem. Figurerna paraderar framför sällskapet, i tusental och åter tusental. Det är alla de som dog i gudarnas krig. De är fullständigt ofarliga. Rollpersonerna uppfattar dem som människor, fast de inte alls var det. Det är bara den närmaste associationen till vad de verkligen ser.


Karta E
1
2
3
4
4
4
4
5
6
7
8
9
10
11
12
N
1,5 x 1,5 meter

11. Gravkammare

ÖVERBLICK: Rummet är mörkt. Mitt i det finns det ett avlångt föremål täckt med damm.

VARELSER: En speciell form av mumie, se appendix 2.

SKATTER: Se SL.

DOLDA TING: En rollperson ser lätt att föremålet mitt i rummet påminner om en sarkofag.

SL: Föremålet är en sarkofag av tjockt glas. I den ligger en gammal kvinna i vit klänning och grå mantel. Hon har en lång stav över bröstet. Det var en mäktig magiker som dog i den sista striden mot mörkret. Staven är magisk och innehåller besvärjelserna ELD, FROST, LJUS och MÖRKER på E 3 samt och NEXUS (se appendix 3). Bryter rollpersonerna sönder sakofagen, eller förstör någonting annat i katakomberna, så vaknar hon till "liv" och anfaller dem.

12. Väktarens sal

ÖVERBLICK: Innanför dörrarna finns en solid stenvägg. Ovanför era huvuden står en inskription på ett okänt språk.

VARELSER: Väktaren, se appendix 2.

SKATTER: Se SL.

DOLDA TING: Inga

SL: Runorna betyder: "Bara de med ett rent hjärta tillåts att träda in i Väktarens hus". Tefalas kan tyda runorna. Här måste SL bedöma rollpersonerna. Har de varit godhjärtade eller inte? Bara de som du bedömer som goda kan passera in i rum 12. Låt minst en av dem anses som god, annars slutar äventyret här. De som SL anser vara godhjärtade kan helt enkelt gå rakt in genom den solida stenväggen, som om den inte alls fanns där. Eventuella andra rollpersoner kan inte passera, oavsett vad de gör.

Mitt i rum 12 finns det ett svart altare. Runt det finns det 12 pelare av vit marmor. Det finns fyra dörrar av svart metall i rummet. På altaret ligger det en stor hög med rödaktigt damm. Det är Väktaren (se appendix 2). Fem SR efter det att rollpersonerna kommit in i rummet virvlar dammet upp och bildar en människoliknande, rökaktig varelse, som är ca 5 meter hög. Väktaren har Ljusbringaren inom sig. Den anfaller bara om rollpersonerna anfaller den.

Det enda sättet att få Ljusbringaren är att be om den. Bara en av rollpersonerna kan få hammaren. Väktaren varnar rollpersonerna för att vapnet har ett syfte och att bäraren måste offra sitt liv helt frivilligt för att uppnå det syftet. Väktaren vägrar att berätta vad syftet är. (Se anmärkningarna om Ljusbringaren i appendix 3.)

När en rollperson har tagit emot Ljusbringaren ger Väktaren en gåva till varje person i sällskapet. Varje gåva är anpassad till rollpersonens yrke. Dessutom ger varje gåva ett visst skydd mot mörkrets makter. Bäraren är helt skyddad mot anfall på skräcktabellen och mot döds- och mörkergastars speciella anfall. Dakoth kan inte läsa tankarna hos de som bär Väktarens gåvor. Exempel på gåvor är: till krigare magiska vapen, till magiker en ring med en besvärjelse, till tjuvar stövlar som ger +10% på att smyga ljudlöst, osv. Gåvorna skall vara små.

Ut ur Otag

Efter att sällskapet har mött Väktaren leder Tefalas dem ut ur katakomberna. Utan problem öppnar han den hemliga dörren i altaret till rum 20. När gruppen tagit sig in i rummet känner de en isande kyla som sveper in från korridoren utanför. De kan höra röster. Tefalas tecknar till rollpersonerna att vara tysta.

Sällskapet råkar höra en ordergivning som Dakoth ger till de mörker- och dödsgastar som finns i Otag. Han vänder sig främst till befälhavaren från rum 26. Det är av yttersta vikt att rollpersonerna får höra detta. SL måste se till att så sker.

Det första rollpersonerna hör är hur Dakoth beordrar en Mörkergast att föra en grupp legosoldater till Mörkrets stad runt Mörkrets tempel. Staden är snart klar, men man har haft vissa problem med slavarna. Med mer vapenmakt löser man det problemet. Dakoth förväntar sig att problemen upphör nu. Mörkergasten bugar djupt och svarar: "Ja, Herre".

Dakoth vänder sig sedan till befälhavaren över Otag, en Dödsgast. Han påpekar att man behöver fler slavar. Dödsgasten skall ordna fram några tusen till inom en vecka. "Använd orcherna om det blir nödvändigt. Det är alltid lätt att skaffa nya sådana."

Alla skrattar ett lågt, blodisande skratt. Det är förmodligen det obehagligaste ljud som rollpersonerna någonsin hört. Dakoth skickar sedan iväg gastarna på sina uppdrag och påpekar att han inte tolererar några misstag. Mörkrets dag infaller inom två veckor (SL: sätt in ett datum 12 dagar från nu!). Dakoth och gastarna ger sig av. Allt blir tyst. Den isande kylan försvinner.

Om rollpersonerna anfaller Dakoth och gastarna lär de utplånas. Tefalas försöker förhindra att rollperson gör något dumt.

Rollpersonerna borde inse att något är i görningen. Men vad? Vad är Mörkrets dag? Vad är Mörkrets Hjärta? Det förnuftiga är att bege sig till någon plats där man kan få svar på de frågorna. Det finns två sådana platser: Bergstemplet och Dakoths fäste. Men tiden är knapp. Vad Mörkrets dag än är, så infaller den inom 14 dagar. Det bästa vore att bege sig till Dakoths fäste och ansluta sig till legohären. Tefalas kommer att rekommendera det för rollpersonerna, om de inte tänker på det själva. förmodligen är det en av de säkraste platserna för sällskapet att befinna sig på.

När rollpersonerna har bestämt sig leder Tefalas dem ut ur Otag, via korridor 19, borggård 8, korridor 5 och rum 18 a.

6. In i Mörkrets Rike

Resan till Dakoths borg tar två dagar. Det går en väg mellan de två borgarna. Den är väl trafikerad av soldater.

När sällskapet färdas till Dakoths fäste beger de sig rakt in i Mörkrets eget rike. Allt runt dem är förbränt och skövlat. Ett iskallt och sotigt regn faller ned på dem från en blygrå sky. Från havet sveper en fuktig och dimhöljd vind in. De få gånger som sällskapet får se solen ser de bara en disig, sjukligt rödaktig skiva. Den skänker ingen värme alls. Ibland ser de bönder och bondgårdar på avstånd. Möter de en bonde är han rädd och uppgiven.

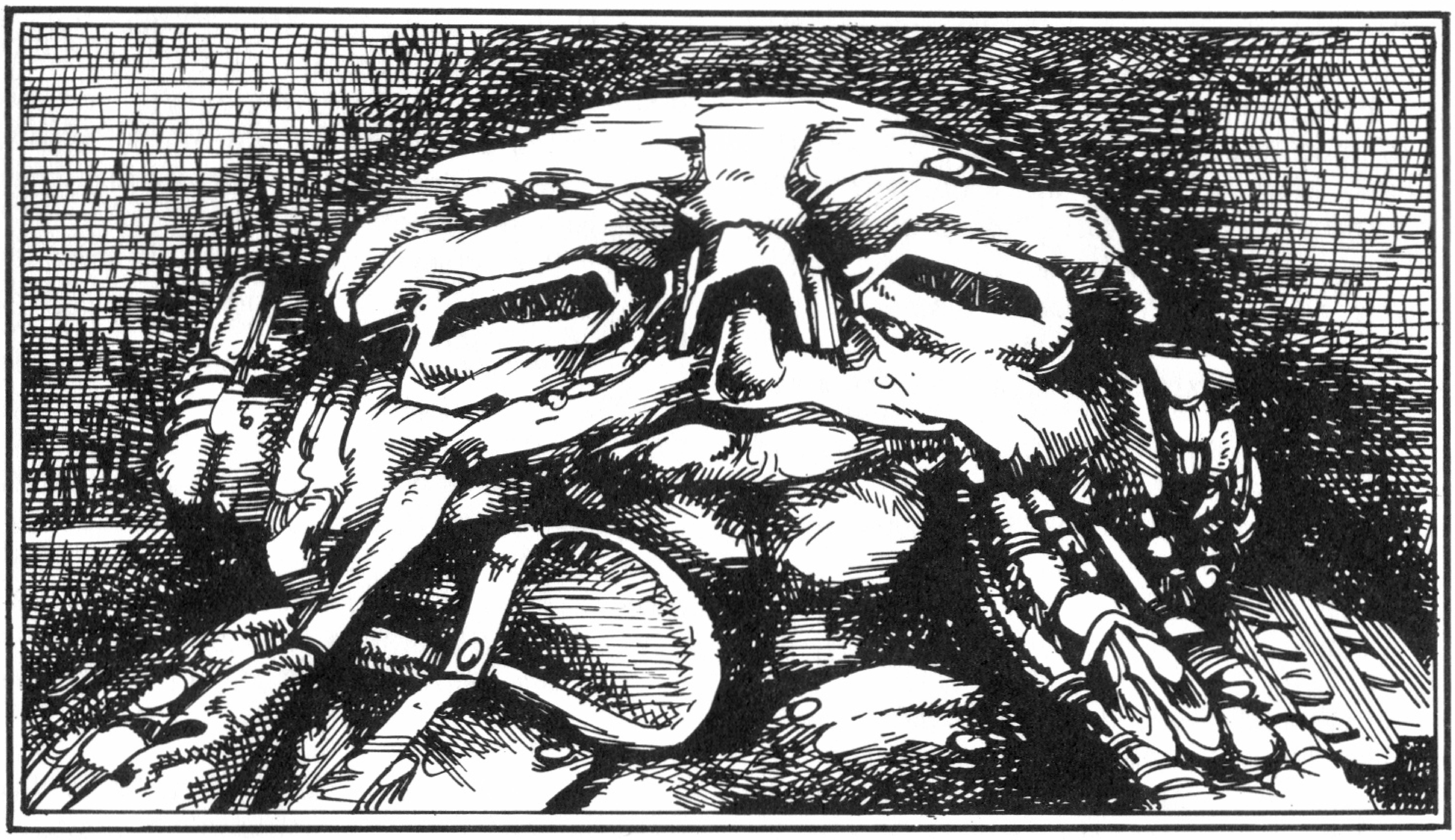
Vart än sällskapet kommer ser de orcher och legoknektar. De blir också tagna för legoknektar och trakasseras inte. Det är viktigt att Spelledaren betonar hur vidrigt och förstört allt är i Dakoths rike för spelarna.

Under färden råkar de ut för några speciella möten. SL bestämmer själv när det sker. Välj de tidpunkter som ger mest spänning och stämning för spelarna.

- Tidigt en morgon kommer rollspelarna fram till en liten by omgiven av en träpallisad. Byn tycks vara tom, men alla i byn har samlats på torget mitt i byn. Där bestraffar tio orcher ur Dakoths här några bybor för något obetydligt brott. De olyckliga byborna blir steglade. Plötsligt får byborna nog och anfaller orcherna. Upproret slås dock snabbt och blodigt ned. Rollpersonerna kan dock ingripa och ändra händelseutvecklingen.
- På natten angriper en stor mängd rövare rollpersonernas läger. De lyckas smyga fram och ta alla till fånga. Rövarnas ledare heter Antonius. Han skryter om sina illdåd inför rollpersonerna. Berättar de för honom att de strider mot Dakoth stelnar han till och befaller att de skall friges. De återfår alla sina ägodelar. Antonius berättar att Dakoths män dödade hans älskade.
- Vid en källa finner rollpersonerna en grupp med döda soldater. Det finns inga märken på dem och de är inte plundrade. I källans vatten finns ett starkt gift (giftstyrka 12). Dakoth har låtit förgifta vattnet. Soldaterna tillhörde Sathmogs styrkor. Det är lätt att se spåren av förgiftning, om man letar efter dem.

Natten innan sällskapet når Dakoths fäste har Tefalas en syn. Han berättar inte vad han såg och vägrar svara på frågor om det. På morgonen därpå är han mycket blek och samlad.

Det han såg var en vision av hans egen död inne i Dakoths fäste. Precis innan gruppen når det tältläger som finns nedanför borgen, ber Tefalas rollpersonerna att lämna honom åt sitt öde om något skulle hända honom inne i Dakoths fäste. Deras uppdrag är mycket viktigare än en enskild människas öde.



7. Att tjäna mörkret

Dakoths fäste ligger på toppen av ett platåberg. Nedanför berget finns det ett stort tältläger. Legohären har sitt högkvarter här. Det enda sättet att ta sig in i Dakoths fäste är att ta tjänst som legoknekt. Tefalas rekommenderar det om rollpersonerna inte tänker på det.

När sällskapet kommer fram till tältlägret är det kväll. Flera stora lägereldar kastar flammor mot skyn. Tungt beväpnade ryttare patrullerar runt lägret. Vid eldarna sitter mängder av skepnader. Utan rädsla för Tefalas sällskapet till det största tältet. Vakterna släpper in dem sedan han släppt några silvermynt i deras framsträckta händer. Inne i tältet finns befälhavaren över legohären, en människa vid namn Brutus Maximus. Han är över två meter lång, nästan lika bred och har långt svart hår. Inget drag av godhet har någonsin setts i hans skarpskurna ansikte.

Brutus Maximus och några av hans generaler har ett stabsmöte. De blir irriterade över att bli störda, men beundrar också den eller de som är fräcka nog att bara stövla in så.

Brutus frågar sällskapet vad de söker. Tefalas berättar att de är lycksökare som önskar tjänst som legoknektar. Brutus skrattar lågt och frågar sedan alla i gruppen vad de gjort som skulle kunna berättiga dem det. Han börjar med Tefalas. Tefalas berättar en underhållande rövarhistoria om ett nunnekloster. SL får här själv låta sin fantasi flöda. Rollpersonerna borde kunna åstadkomma underhållande berättelser utan några större problem.

När allt detta är avklarat nickar Brutus Maximus gillande. Han förklarar att de alla är välkomna i legohären. Det återstår bara en formalitet, men det är väl inga problem för så mäktiga hjältar. Rollpersonerna och Tefalas måste genomgå vissa test. Spelledaren behöver bara tala om för spelarna att efter långa och hårda tester har de utträttade och sönderslagna antagits till Dakoths personliga elitgarde. I morgon har de en audiens med sin nye herre. På eftermiddagen dagen efter att sällskapet kom till tältlägret förs de upp till fästet av en stor styrka legoknektar. På vägen passerar de stora boskapshjordar. Runt själva berget står en enorm här med odöda skelett. Det är Dakoths nya här. Han tänker kasta in den i belägringen av bergstemplet.

Legoknektarna för sällskapet upp för en vindlande väg som är uthuggen ur bergssidan. Längs vägen finns det fem vaktstationer med noggrann säkerhetskontroll. Det krävs ett lösenord för att få passera.

Vägen leder upp till ett platåberg. På platåberget ligger Dakoths fäste. Det täcker hela platåbergets topp. Framför fästet finns en liten

gårdsplan. Tungt beväpnade vakter patrullerar här och håller ett vakande öga på vägen. Det krävs ett lösenord för att få passera här också.

Legoknektarna för sällskapet till huvudbyggnaden i nordöst. De förs till rum 29 för att vänta på sin audiens med Dakoth. Efter några timmar får de möta Dakoth i rum 30. Han är liten och smal. Hans ansikte är dolt av huvan på hans grå mantel. En hånande och ondskefull röst frågar ut sällskapet. Tack vare de gåvor som de fick av Väktaren blir de inte avslöjade av Dakoth. Han ger dem tjänst som vakter i huvudbyggnaden. Detta ger dem en möjlighet att smyga runt i fästet och finna ledtrådar. Exakt vad som händer beror på vad rollpersonerna gör. SL får planera en så spännande och otäck handling som möjligt. Det är meningen att de skall finna information och en karta som skall föra dem vidare till Mörkrets Hjärta. I fängelset finns det en fånge som i nödfall kan föra rollpersonerna in på rätt spår. Tefalas kommer att dödas i slutet av detta kapitel.

Dakoths fäste

Borgen och fästets undervåning

Karta F. Nummer 5 på karta A.

Borgen är byggd av granit. Alla innerytor är vitkalkade. Golven är täckta med ekplankor. Fönsterrutorna är gjorda av färgat blyglas. Alla rum är upplysta med oljelampor. Dörrarna är olåsta om annat inte anges.

A. Bergsväg

En vindlande bergsväg som leder ned till tältlägret.

B. Yttre gård

Det här är den enda delen av platåberget som inte är täckt av Dakoths fäste. Tungt beväpnade soldater håller vakt här.

1. Skyddsverk

ÖVERBLICK: En fem meter hög granitmur med 3 portar av metall. Soldater beväpnade med armborst står på det befästa murkrönet. Skyddsverkets innerväggar är täckta med skottgluggar.

VARELSER: 10 soldater på murarna. Se appendix 1.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Bara en av de tre portarna öppnas i taget. De andra öppnas först när den föregående har stängts igen. Portarna manövreras innifrån skyddsverket med kedjor.

2. Yttre borggård

ÖVERBLICK: Ni kommer ut på en stenbelagd borggård. I norr finns det stallar och några solkiga tält.

VARELSER: 3T6 kavallerister med svarta hästar sitter sysslolösa vid några lägereldar och tillreder mat. De bjuder rollpersonerna på vin och bröd. När allt kommer omkring så är de också legoknektar.

SKATTER: 2T6 silvermynt per legoknekt. Kavalleri är mer välbetalt än fotfolket.

DOLDA TING: Inga

SL: Kavalleriet logerar här på grund av platsbrits i fästet. De är ganska trevliga, professionella krigare.

3 a-b. Ringmur

ÖVERBLICK: Den södra avbalkningen har en fem meter hög ringmur. Den norra och större delen, har en 10 meter hög mur. Bägge är befästa och har ett skyddsvärn.

VARELSER: 20 soldater patrullerar murarna. De anfaller alla okända som de ser här uppe. Se appendix 1.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Soldaterna bär armborst. De är mycket uppmärksamma. Observera höjdskillnaden mellan 3a och 3b.

4 a-b. Torn

ÖVERBLICK: Ett 15 meter högt torn. Högst upp finns en rad skottgluggar som hotfullt ser ner på er. Dörren är av metall och mycket bastant.

VARELSER: 10 soldater logerar i varje torn. 5 håller vakt dygnet runt. De har armborst.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Dörren leder till en brant trappa till den inre borggården. Där finns ytterligare en ståldörr. Dörrarna kan bara öppnas innifrån soldaternas rum högst upp i tornet. Det finns tio 2 dm breda hål i taket längs gången. Det är meningen att kokande olja skall hällas på angripare via dem.

5. Inre borggård

ÖVERBLICK: Hela borggården är belagd med små stenplattor. Det finns tre byggnader på gården. En stor i norr och två mindre i öster och söder. I sydöst finns det en smedja. Själva borggården är fylld med tält, lägereldar och soldater.

VARELSER: 105 legoknektar har ett läger här. De hälsar rollpersonerna välkomna och bjuder på bittert öl.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Rollpersonerna får bokstavligen tränga sig förbi folkmassor och tältläger. Byggnaden i norr är själva huvudbyggnaden, den i öster är garnisonen medan den södra är ett fängelse. De är byggda av granit.

Fängelset

6. Vaktrum

ÖVERBLICK: Mitt i rummet finns det ett grovt tillyxat bord och fyra pinnstolar. På bordet ligger det en kortlek, några småmynt och tärningar.

VARELSER: Fyra soldater sitter och spelar runt bordet. De ber vänligt men bestämt rollpersonerna att gå. De är elitsoldater (se appendix 1).

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Det finns inget av intresse här.

7. Tortyrrum

ÖVERBLICK: Det lilla rummet är fyllt till bristningsgränsen med vidriga tortyrredskap.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Det finns absolut inget av intresse i detta rum.

8 a-c. Fångceller

ÖVERBLICK: En mycket liten cell. Den är iskall och fuktig. Det finns en liten brits i söder.

VARELSER: Se SL.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: I cell 8c finns en fånge. Han heter Dormund och är en av Eledains riddare. Han var tidigare slav vid Mörkrets Stad, men flydde. För en vecka sedan fångades han in. Dormund vet var Mörkrets Tempel ligger någonstans. Han är i mycket dåligt skick (se appendix 5). Har av någon anledning en rollperson tagits tillfånga tidigare under äventyret, eller i Maktens Portar, så finns denne i en av de andra cellerna. Han har tagits hit för förhör. Cellerna är låsta och vakterna i rum 6 har nycklarna på sig.

9. Förråd

ÖVERBLICK: Rummets väggar är täckta med hyllor. Hyllorna är välfyllda med olika föremål.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Hyllorna är fyllda med hästskor, spik, redskap och dylikt. Det finns inget av intresse här.

Garnisonen

10. Matsal

ÖVERBLICK: Det finns ett långbord av ek och två låga träbänkar i rummet. Vid den norra väggen står det ett bastant träskåp. Det finns tre dörrar på den västra väggen och en längst ner i gången.

VARELSER: 25% chans att det finns 2T6 soldater i rummet. De sysslar då med vapenvård och kortspel. Se även SL.

SKATTER: 1T6% chans att det finns 2T6 soldater i rummet. De sysslar då med vapenvård och kortspel. Se även SL.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Klockan 06, 12 och 17 serveras mat i matsalen. Det finns då 15 soldater här. Maten hämtas från köket i huvudbyggnaden. Skåpet i norr innehåller bestick, tallrikar o dyl.

11. Kasern

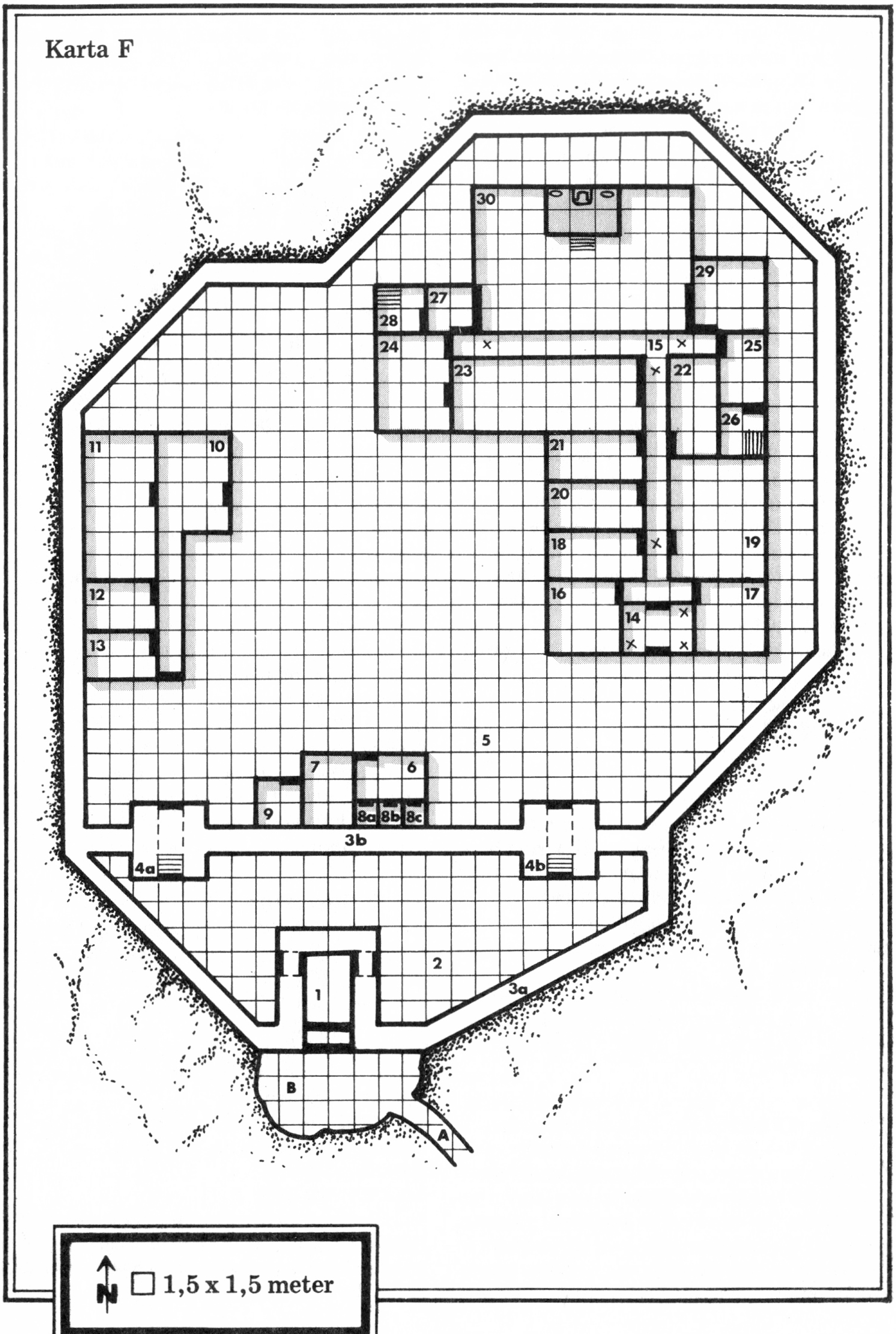
ÖVERBLICK: Det står tio trevåningsbritsar runt rummets väggar. Under varje säng finns det tre enkla träkistor. Vid dörren finns ställ för vapen.

VARELSER: Se SL.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Det lever 30 soldater i kasernen. Det är alltid 15 av dem i tjänst. Arbetspassen varar i 6 timmar. De som inte är i tjänst finns antagligen i matsalen (10) eller roar sig på den inre borggården (5). De i tjänst patrullerar murar och dylikt. Se appendix 1.


Karta F
30
29
27
28
24
15
25
23
22
26
11
10
21
20
18
19
12
16
17
14
13
5
7
6
9
8a
8b
8c
3b
4a
4b
2
3a
1
B
A
1,5 x 1,5 meter

12. Officersrum

ÖVERBLICK: Två breda sängar står mot den norra och södra väggen. Mitt i rummet finns det två fåtöljer. Ett skåp står bredvid dörren.
VARELSER: Två korpraler logerar här. Det finns 75% chans att en av dem är här, annars patrullerar bägge fästet. Upptäcks rollpersonerna här blir de anfallna. Se appendix 1.
SKATTER: 1T3 guldmynt per korpral.
DOLDA TING: Inga
SL: Skåpet innehåller klädespersedlar och dylikt. Det finns inget av intresse i rummet.

13. Officersrum

ÖVERBLICK: Mot den östra väggen står det en bred säng. Väggarna är täckta med bokhyllor. Vid den södra väggen finns det en soffa av svart läder och ett glasbord.
VARELSER: Det är 50% chans att en löjtnant finns här. Annars patrullerar han i fästet. Han kastar ut alla rollpersoner som han finner här. Om någon annan upptäcker dem här blir de anfallna.
SKATTER: 1T3 guldmynt på löjtnanten. Två vinkalkar värd 10 guldmynt står i bokhyllan.
DOLDA TING: Inga
SL: Böckerna i bokhyllan är av militärnatur.

Huvudbyggnad

14. Hall

ÖVERBLICK: Det lilla rummet är tomt, förutom de fyra kolsvarta rustningar som finns i hörnen. I norr finns det en svart trädörr. Mitt på dörren är det en dödskalle utmejslad.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Det finns inget av intresse i rummet. Rustningarna är bara prydnader. Dödskallen symboliserar att sällskapet träder in i dödens och mörkrets rike.

15. Korridor

ÖVERBLICK: En lång T-formad korridor. Det finns svarta trädörrar i väster och öster. Även i dem är dödskallar utmejslade.
VARELSER: Det finns alltid 4 soldater i denna korridor. De reagerar inte över att rollpersonerna går genom korridoren. Se appendix 1.
SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.
DOLDA TING: Inga
SL: Om det blir strid här larmas hela fästet. Soldaterna i rum 16, 17, 18, 19, 20 och 21 kommer hit inom 1T6 SR. De i rum 25 och 27 lämnar inte sina poster.



16 och 17. Vaktrum

ÖVERBLICK: Mitt i rummet står ett runt ekbord med sex pinnstolar. Två trevåningssängar står mot den södra och västra väggen. Under sängarna står sex träkistor.
VARELSER: Sex soldater i varje rum. De för vänligt men bestämt rollpersonerna ut ur rummet. De är elitsoldater, se appendix 1.
SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.
DOLDA TING: Inga
SL: Soldaterna arbetar i skift. Tre i varje rum är alltid i tjänst. De är mycket vaksamma. Blir det strid här larmas hela fästet. Soldaterna i 15, 18, 19, 20 och 21 kommer hit inom 1T6 SR. De i 25 och 27 lämnar inte sina poster.

18. Officersrum

ÖVERBLICK: Vid den östra väggen står det en bred säng. En soffgrupp av rött läder och ett soffbord finns mitt i rummet. Ett barskåp av glas står i det sydvästra hörnet. En tjock, vit matta täcker golvet.
VARELSER: Det är 50% chans att en överste finns i rummet. Annars inspekterar han sina styrkor. Se appendix 1.
SKATTER: 1T6 guldmynt på översten. Diverse konstföremål är värda 125 guldmynt. SL får själv skapa dessa.
DOLDA TING: Inga
SL: Översten heter Delvere. Han är i 60-års åldern och en disciplintyrann. Kadaverdisciplin är hans liv. Blir det strid finns han beskriven i appendix 5.

19. Kasern

ÖVERBLICK: Det står 10 stycken trevåningssängar i rummet. Under varje finns det tre kistor. Vid dörren finns det ställ för vapen och rustningar.

VARELSER: 26 elitgardister (rollpersonerna inräknade) logerar här. 13 av dem är alltid i tjänst. Åtta av dem befinner sig i korridor 15 och i rum 25 och 27. Resten patrullerar borgen. De som inte är i tjänst sover, putsar vapen och dylikt i rummet.

SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.

DOLDA TING: Inga

SL: Alla rollpersoner och Tefalas hamnar i samma grupp. De tjänstgör alltså samtidigt. Passen varar i 12 timmar. Rollpersonerna har gott om tillfällen att undersöka fästet. De blir dock redan från början upplysta om att hela övervåningen är avstängd för dem. Bara Dakoth och hans personliga livvakter får gå upp där.

20. Underofficersrum

ÖVERBLICK: Vid den norra och södra väggen står det två sängar. Mitt i rummet finns det två fåtöljer av brunt läder och ett soffbord. En bokhylla står mot den östra väggen. En mjuk, röd matta täcker golvet.

VARELSER: Det bor 2 sergeanter här. En av dem är alltid i tjänst och patrullerar här i huvudbyggnaden. Den andre är då på rummet och sköter pappersarbetet. Se appendix 1.

SKATTER: 1T6 guldmynt per sergeant.

DOLDA TING: Inga

SL: I bokhyllan finns det militära verk och böcker om matlagning.

21. Underofficersrum

ÖVERBLICK: Längs rummets väggar står det fyra smala britsar. Vid den södra väggen finns det en liten soffa och en fåtölj av stoppat tyg.

VARELSER: Fyra korpraler logerar här. Två andra vilar sig på sitt rum (75% chans) eller roar sig på den inre borggården (25% chans).

SKATTER: 6T6 silvermynt per korpral.

DOLDA TING: Inga

SL: Det finns inget av intresse i rummet.

22. Förrådsrum

ÖVERBLICK: Rummet är fyllt med staplade möbler. Flera kraftiga lårar står mitt i röran.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Lårarna innehåller verktyg, spik och dylikt. Det finns inget av intresse i rummet.

23. Matsal

ÖVERBLICK: Fem korta träbord står i nord/sydlig riktning i rummet. Vid varje bord finns det två låga träbänkar. Mot den södra väggen står det två stora ekskåp. På den norra väggen hänger det en egendomlig gobeläng. Den känns obehaglig. Det finns en dörr i väster.

VARELSER: Kl 06, 12 och 17 äter garnisonen i huvudbyggnaden här. De äter i skift. Även rollpersonerna förväntas äta här då.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Skåpen innehåller bestick och dylikt. Gobelängen föreställer en mindre by och människor som arbetar i den. Några ensliga träd står på en kulle bakom byn. Säger en eller flera rollpersoner att de studerar gobelängen, får du slå 4T6 för varje. Slår du under respektives PSY kan du berätta att det tycks som allt och alla på gobelängen är döda. Dörren leder till köket.

24. Kök

ÖVERBLICK: Mot den södra väggen finns det en stor eldstad. Mitt i rummet finns det en bänk. I söder finns det en vattenpump. Vid den södra väggen står det tre skåp av ek.

VARELSER: Under dagtid arbetar två kockar här. De sover här på natten. De slåss inte oavsett vad rollpersonerna gör. Kockarna är buttra men givmilda med mellanmål.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Skåpen innehåller kryddor och dylika tillbehör. Det finns inget av intresse i rummet.

25. Vaktrum

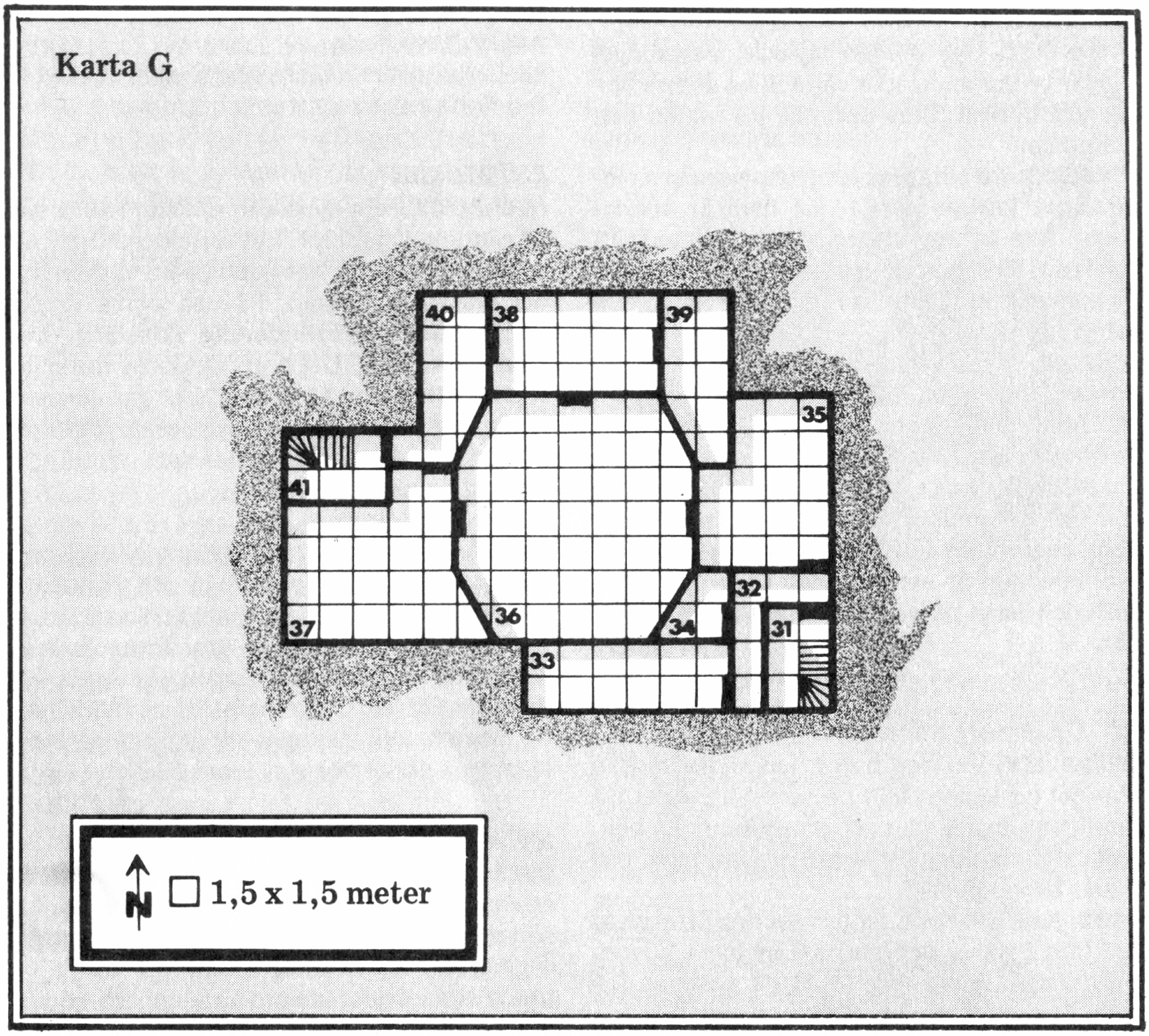
ÖVERBLICK: Rummet är tomt förutom en bänk mot den östra väggen. En dörr leder ned mot söder.

VARELSER: Två elitgardister sitter på bänken. De hälsar vänligt på rollpersonerna. De släpper dock inte upp dem på övervåningen. Se appendix 1. Det finns alltid 2 soldater i rummet.

SKATTER: 1T6 silvermynt per person.

DOLDA TING: Inga

SL: Observera att rollpersonerna tjänstgör hör också. På det sättet kan de lätt ta sig upp på övervåningen. En strid här larmar hela fästet.



26. Trapprum

ÖVERBLICK: En marmortrappa leder upp till övervåningen.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Trappan leder upp till rum 31 på övervåningen. Se karta G.

27. Vaktrum

ÖVERBLICK: Rummet är helt tomt förutom en enkel träbänk vid den norra väggen. En bred dubbeldörr täcker den östra väggen. Det finns också dörrar mot väster och söder.
VARELSER: Två elitgardister sitter på bänken. De är nervösa och kör ut rollpersonerna när de kommer. Se appendix 1.
SKATTER: 1T6 silvermynt per soldat.
DOLDA TING: Inga
SL: Det går bara att ta sig upp på övervåningen när rollpersonerna tjänstgör här eller i rum 25. När de tjänstgör här känner de sig mycket illa till mods. En obehaglig känsla tycks sippra ned från ovan. Blir det strid här larmas hela fästet.

28. Trapphus

ÖVERBLICK: En stentrappa leder upp till nästa våning på huvudbyggnaden.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Trappan leder till rum 41 på övervåningen. Se karta 9. Känslan av obehag blir starkare här. Det är dödsgasten i rum 40 som rollpersonerna känner.

29. Väntsal

ÖVERBLICK: Längs rummets väggar står det tre bekväma soffor av svart läder. En bred dubbeldörr leder ned mot väster. Luften är tung med

doften av en stickande rökelse. Fyra rökelsekar står i rummets hörn.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Här väntar folk innan de får träffa Dakoth. Rollpersonerna väntade här när de anställdes som elitgardister. Rökelsen är helt ofarlig, men SL rekommenderas att le elakt, fråga vilken PSY rollpersonerna har, slå några tärningar och göra anteckningar. Detta visar vilken obehaglig effekt rummet har på rollpersonernas sinnesfrid.

30. Dakoths tronrum
ÖVERBLICK: Rummets väggar, golv och tak är svarta. En blodröd plattform med en benvit tron på står vid den norra väggen. En kopparportal står i det nordöstra hörnet. Två breda dubbeldörrar av svart metall finns på den västra och östra väggen.
VARELSER: Två odöda skelett iförda långa, svarta kåpor står bredvid tronen. De håller i varsin enorm lie. De anfaller alla som inte är Dakoth som stiger upp på plattformen.
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Kopparportalen är en teleport. Den leder till en likadan portal i dvärgastaden bakom Maktens Portar (se s 19 i det äventyret). Det finns en chans att detta äventyr börjar med att rollpersonerna teleporteras hit. SL får då se ÄVENTYRETS BÖRJAN på sidan 5 i detta äventyr. I sådana fall finns det nästan inga legoknektar alls i borgen ännu. Det är också natt när de teleporteras hit. Tefalas kommer att råda rollpersonerna att omedelbart smyga ut ur borgen om de teleporterades hit. Lyder de inte det rådet kan äventyret få ett snabbt slut.

Fästets övervåning
Karta G

31. Trapprum
ÖVERBLICK: En marmortrappa leder ned till fästets bottenvåning. Det finns en svart trädörr med en utmejslad döskalle på den norra väggen.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Trapan leder ned till rum 26 på våningen under. Dörren i norr är låst, men låset är dåligt och en tjuv har +25% chans att dyrka upp det. Han kan göra flera försök.

32. Korridor
ÖVERBLICK: En L-formad korridor med svarta trädörrar i väster, norr och söder. På dörrarna finns det utmejslade döskallar. Ögonhålorna glimmar svagt rött.
VARELSER: Inga
SKATTER: Åtta rubiner i döskallarnas ögonhålor värda 80 guldmynt var.
DOLDA TING: Inga
SL: Försöker någon ta rubinerna börjar en magisk röst att vråla: "Tjuv, tjuv – döda tjuven i korridoren!" Kastar en magiker SKINGRA på döskallen kan man ta rubinerna. Utlöses fällan larmas hela fästet – och dödsgasten i rum 40!

33. Bibliotek
ÖVERBLICK: Rummets väggar är täckta med välfyllda bokhyllor. En bekväm läderfåtölj står vid den norra väggen. Bredvid finns det ett litet läsbord.
VARELSER: Inga
SKATTER: Se SL.
DOLDA TING: Inga
SL: Böckerna behandlar historia, magi och filosofi. Bland dem finns det tre magiska skrifter. En av dem innehåller besvärjelserna: BESKYDDARE, FRAMMANA/SKICKA BORT GNOM, FÖRÄNDRA och KONTROLLERA PERSON. (Se s 36 i Drakar och Demoner för regler om att lära sig nya formler. Denna bok räknas som en lärare.) En annan innehåller tankar och råd om elementarer. Den magiker som läser den får +5% på alla elementarbesvärjelser efter 1 månads träning. Den tredje boken behandlar Nekromanti – om SL vill föra in det i sin kampanj får han köpa expertreglerna. Vill du inte det, så är boken meningslös för rollpersonerna. De förstår ingenting av texten.

34. Förråd
ÖVERBLICK: Det lilla rummet är fyllt med dammiga möbler staplade på varandra.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Det finns inget av intresse i rummet.

35. Matsal

ÖVERBLICK: Ett långt bord av ädelt trä står mitt i rummet. Vid dess norra ända finns det en högryggad länstol. Längs bordets långsidor står det fyra vanliga länstolar. I det nordöstra hörnet finns det ett stort ekskåp med glasdörrar. På väggarna hänger det konstverk och gobelänger.

VARELSER: Inga

SKATTER: Konstverken är värda ca 500 gm. Se SL.

DOLDA TING: Inga

SL: I skåpet finns det silverbestick och dukar av finaste silke. De är värda ca 10 gm. Dakoth tar ibland emot gäster här.

36. Arbetsrum

ÖVERBLICK: Mitt på golvet finns det ett pentagram omgivet av en skyddsring. I pentagramets mitt står det ett altare av grovhuggen, svart sten. Mot den södra väggen finns det ett stort arbetsbord. På väggen bakom bordet hänger en gobeläng. Den känns mycket obehaglig. Det finns tre dörrar av svart trä i rummet. Dödskallar är utmejslade ur dem. Deras ögonhålor glimmar svagt.

VARELSER: Inga

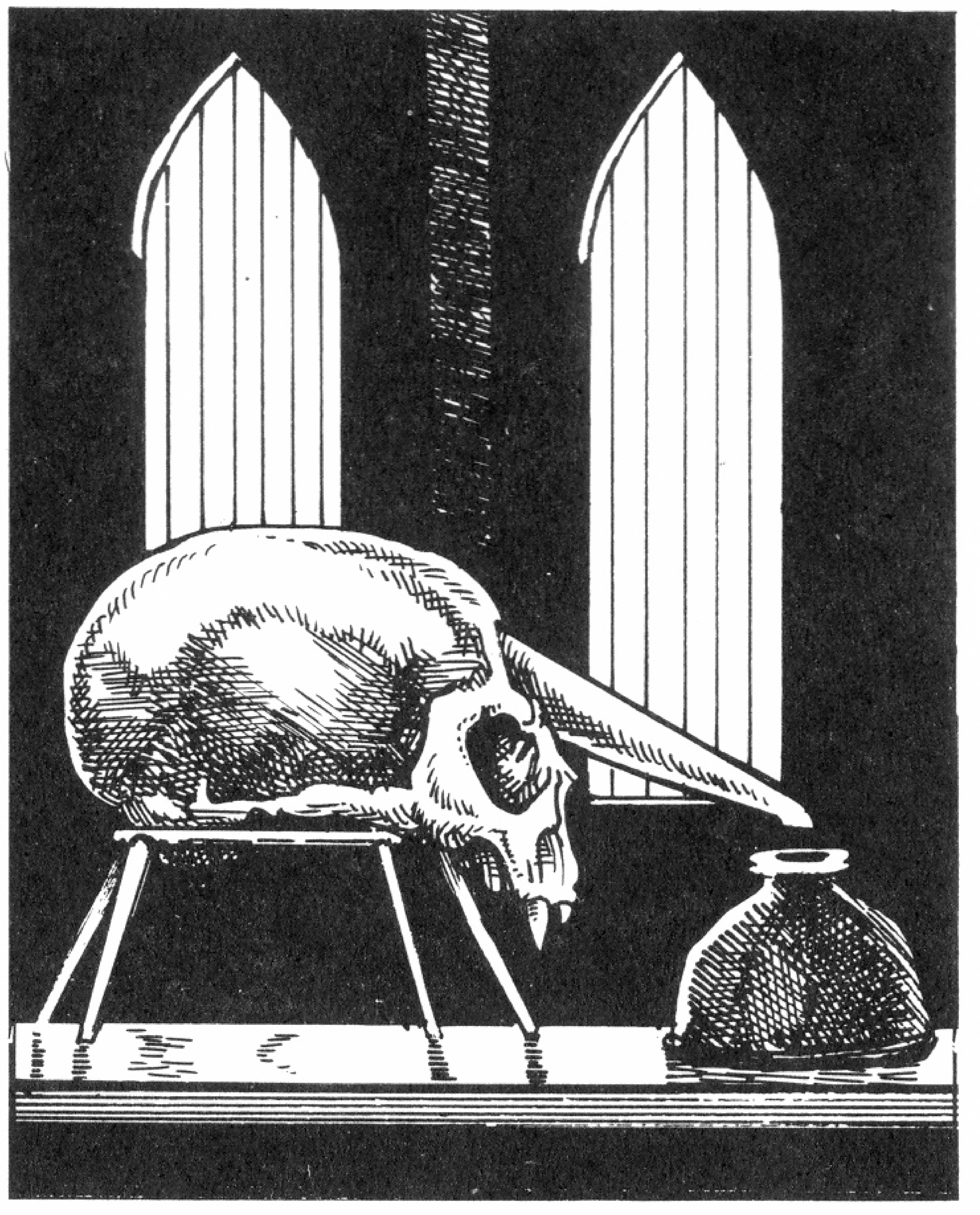
SKATTER: Sex diamanter i dödskallarnas ögonhålor. De är värda 250 gm styck.

DOLDA TING: Inga

SL: Försöker någon ta diamanterna börjar en magisk röst att skrika: "Tjuv, tjuv – döda tjuven i Dakoths arbetsrum!" Kastar en magiker SKINGRA innan någon tar dem ur dödskallen går allt bra. Fällan utlöses då inte. Utlöses fällan larmas hela fästet – även dödsgasten i rum 40.

Dakoth utför sina onda besvärjelser här. Altaret är är rödfläckat av torkat blod. På arbetsbordet ligger det magisk utrustning, dvs ett silversvärd, en kalk av guld, en kristallkula och burkar med ödletänder, drakblod och dylikt. Inget av detta är magiskt. Svärdet är värt 30 guldmynt och kalken 130 guldmynt.

Gobelängen föreställer ett öde landskap. Stormpiskade träd står kala mot en grå sky. I bakgrunden står en enorm skepnad av mörker. Rollpersonerna får ett intryck av att allt är dött och att det faktumet ger skepnaden ett perverst nöje. Gobelängen visar Herz i all sin onda glans. Hela rummet är genomsyrat av en stark, påtaglig ondska. Rollpersoner med PSY lägre än 10 vägrar att stanna i rummet mer än några SR.



37. Laboratorium

ÖVERBLICK: Längs den södra och västra väggen löper ett arbetsbord. På väggen ovanför bordet hänger en lika lång hylla. Bordet är fyllt med kompicerad apparatur och på hyllan står det ett flertal glasflaskor. Vid den norra väggen finns det två stora metallskåp. Från taket hänger det dödskallar och skelettdelar. Tio kompletta skelett står i det sydöstra hörnet. En obehaglig doft vilar i rummet.

VARELSER: Inga

SKATTER: Se SL

DOLDA TING: Inga

SL: Apparaturen på bordet används för att framställa gift och magiska drycker. På hyllan ovanför bordet står det 37 flaskor med olika innehåll. Tjugo av dem innehåller gift styrka 1T6+10. På varje av dessa flaskor står det bara en siffra som motsvarar giftets styrka. Tio av flaskorna innehåller HELA E2. För de sju återstående flaskorna kan SL slå på tabellen på sid 48 i Drakar och Demoner, eller själv bestämma lämpliga magiska drycker. Dessa 17 flaskor är märkta med runor av ett för rollpersonerna okänt slag. De av samma slag har samma runor. Skåpen innehåller råvaror för tillverkning av gift och magiska drycker. De tio skeletten är helt ofarliga. Dakoth tänker omvandla dem till odöda. Den obehagliga lukten kommer från dem.

38. Dakoths vardagsrum

ÖVERBLICK: Vid den norra väggen står en pösig soffa av rött läder och ett glasbord. Ett stort skrivbord av betsad ek finns i det sydöstra hörnet. En mängd papper och en liten metallåda ligger på det. Det finns svarta trädörrar i väster, syd och öster.

VARELSER: Inga
SKATTER: Se SL
DOLDA TING: Inga

SL: På bordet ligger det en karta och diverse dokument. Kartan visar var Mörkrets Tempel ligger någonstans, men rollpersonerna kan inte tyda den. De känner inte Österlandet väl nog ännu. Dokumenten handlar om slavtransporter till Mörkrets Stad, arkitektiska skisser över hus, avlöningslistor för orcher och legoknektar och dylikt. Det finns också en egendomlig anteckning som Dakoth gjort: "Dagen närmar sig ... snart ska HANS skugga falla över dårarna igen ... allt är klart ... den här gången skall jag inte misslyckas. Mörkrets Hjärta skall åter slå!"

I metallådan finns tre magiska föremål som Dakoth nyligen skapat. Först ser de en ring med en inskription av runor som betyder "mörkrets ring". Den innehåller en besvärjelse: MÖRKER E3. Det finns också ett pannband som permanent höjer en rollpersons STY med 1T6. Pannbandet sitter sedan fast. Tyvärr har det också ett litet fel: rollpersonens INT sjunker också med 1T6 permanent. Pannbandet går bara att använda en gång. Till sist så ligger det en liten blå kristall i lådan. Det är en kraftkristall. Den innehåller 4T6 kraftpoäng (PSY) som magikern kan använda som de vore hans egna. Tyvärr så kostar det magikern 1 poäng permanent PSY att "prägla" den för sitt psyke.

Dödsgasten i rum 40 hör rollpersonerna efter 2T6 SR. Den anfaller då dem. Dörren slås upp, en isande kyla känns och gasten har anfallit Tefalas. Larmet går i hela fästet. Tefalas vrålar åt RP att fly medan de fortfarande kan. Deras uppdrag är viktigare än hans liv. Förhoppningsvis lyder rollpersonerna honom och flyr för sina liv. Spelledaren skall låta dem komma undan. Det råder totalt kaos i fästet och tack vare sina elitgardes uniformer kan rollpersonerna smyga sig ut. Gör det hela så spännande som möjligt.

39. Dakoths sovrum

ÖVERBLICK: Vid den östra väggen finns det en bred säng. En bekväm länstol står bredvid ett bastant metallskåp. På golvet ligger en mjuk, röd matta. Ett träskåp står bredvid dörren.
VARELSER: Inga
SKATTER: Se SL.
DOLDA TING: Inga
SL: I skåpet finns kläder av siden och silke. I kassaskåpet finns det 1000 guldmynt och en liten silverask med en miniatyrmålning av en ung kvinna. Den föreställer en ungdomskärlek som Dakoth nästan har lyckats glömma.

40. Vaktrum

ÖVERBLICK: Mot den västra väggen står det en säng. Mitt i rummet finns det ett skrivbord och en pinnstol. På bordet ligger det kartor.
VARELSER: En mycket vaksam Dödsgast (se appendix 2) befinner sig i rummet. Den anfaller så snart den märker sällskapet.
SKATTER: En tvåhandsyxa med FÖRTROLLA VAPEN E3 och NEXUS (se appendix 3). Dödsgasten bär den.
DOLDA TING: Inga
SL: Kartorna på bordet är stridsplaner för anfallet mot bergstemplet. Om rollpersonerna kopierar eller stjäl kartorna kommer Godvindel att kunna häva belägringen av bergstemplet inom två veckor efter det att han fått del av kartorna.

41. Trapprum

ÖVERBLICK: En stentrappa leder ned till bottenvåningen.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Det finns inget av intresse i rummet.

Efter flykten

När rollpersonerna har flytt ut ur Dakoths fäste står de inför ett nytt problem. Vad skall de göra nu? De har hittat information och en intrssant karta, men eftersom Tefalas är död kan de inte tyda kartan. Det förnuftiga att göra är att bege sig tillbaka till bergstemplet. Kanske Godvindel kan hjälpa dem igen. SL får hjälpa dem på traven om det behövs. Skulle spelarna få för sig att göra något annat får du improvisera. Låt dem finna information som leder dem till Mörkrets Tempel någon annan stans. Du kan t ex låta dem följa en slavtransport. Det viktiga är att äventyret fortsätter och att alla har roligt.

8. Åter till bergstemplet

Färden tillbaka till bergstemplet tar tre dagar. Under färden råkar rollpersonerna ut för samma speciella möten som i kapitel 6. Använde du alla speciella möten redan då så kan du antagligen skapa nya eller bestämma att inga möten sker.

När rollpersonerna till sist kommer till bergstemplet finner de att det är belägrat av Dakoths styrkor. Hela slätten runt den bergsplatå templet ligger på är fylld med flammande lägereldar. Enorma mängder orcher, legosoldater och odöda skelett tågar under hundratals svarta baner. Bergstemplets styrkor strider med förtvivlat mod mot övermakten. Man behöver inte vara någon framstående strateg för att inse att det bara är en tidsfråga tills Eledains sista fäste på fastlandet faller i fiendens händer.

Faktum är att Dakoths styrkor är så säkra på sin seger att deras vakthållning har blivit påfallande dålig. Det är faktiskt inga större problem för rollpersonerna att smyga sig förbi. SL kan hjälpa rollpersonerna genom att påpeka att de vaktposter som de kan se tycks sitta och dricka vin, spela tärning eller sova.

Rollpersonerna passerar utan problem fram till stigen som leder upp till bergstemplet. Väl där kan de fortsätta uppåt. Det blir inga problem vid kontrollerna på vägen upp (se kapitel 3) för stigen. Eledains riddare håller dem än.

Till slut når rollpersonerna fram till själva bergstemplet. Där tar Godvindel hjärtligt emot dem. Han frågar efter Tefalas. När han får höra vad som skett ser han alltmer gammal och tärd ut. Godvindel bjuder in rollpersonerna till biblioteket och ber dem berätta hela sin historia. Han lyssnar uppmärksamt utan frågor.

När rollpersonerna berättat färdigt ber Godvindel att få se på kartan och dokumenten de fann i Dakoths fäste. Han studerar dem noggrant och säger att kartan föreställer ett område i norr. Han vet inte exakt var, men med lite studier av templets kartor borde han kunna placera det exakt. Godvindel ber rollpersonerna att vänta tills i morgon. Kanske kan han ge dem svar då. Tills dess kan de få vila upp sig lite. Om det behövs låter Godvindel hela rollpersonernas skador med magi. Därefter förs rollpersonerna till ett rum för att få vila.

Dagen därefter väcks de tidigt på morgonen. Godvindel vill träffa dem omedelbart. Han har lyckats tyda kartan och dokumenten. Godvindel berättar att något kallat Mörkrets Tempel ligger långt uppe i norr. Han visar rollpersonerna karta A, som de från och med nu har fri tillgång till. Mellan Mörkskog och Höga Bergen ligger alltså Mörkrets Tempel. Dokumenten behandlar transporter av slavar, material och vaktstyrkor upp dit. Godvindel har däremot inte fått ut något av Dakoths minnesanteckning.

Godvindel påpekar dock att det kan ha något att göra med det som Dakoth kallade Mörkrets Dag. I sådana fall måste något göras snabbt, för det tar fyra dagar att ta sig till Mörkrets Tempel. Godvindel ber rollpersonerna att göra en sista insats för Eledain: att bege sig upp till Mörkrets Tempel och försöka stoppa Dakoths onda planer.

Accepterar rollpersonerna ler han lättat och berättar att han också funnit en gammal legend som tycks ha något att göra med detta. Han ger dem Legenden om Mörkrets Hjärta. (SL ger nu spelarna spelhjälp 2.)

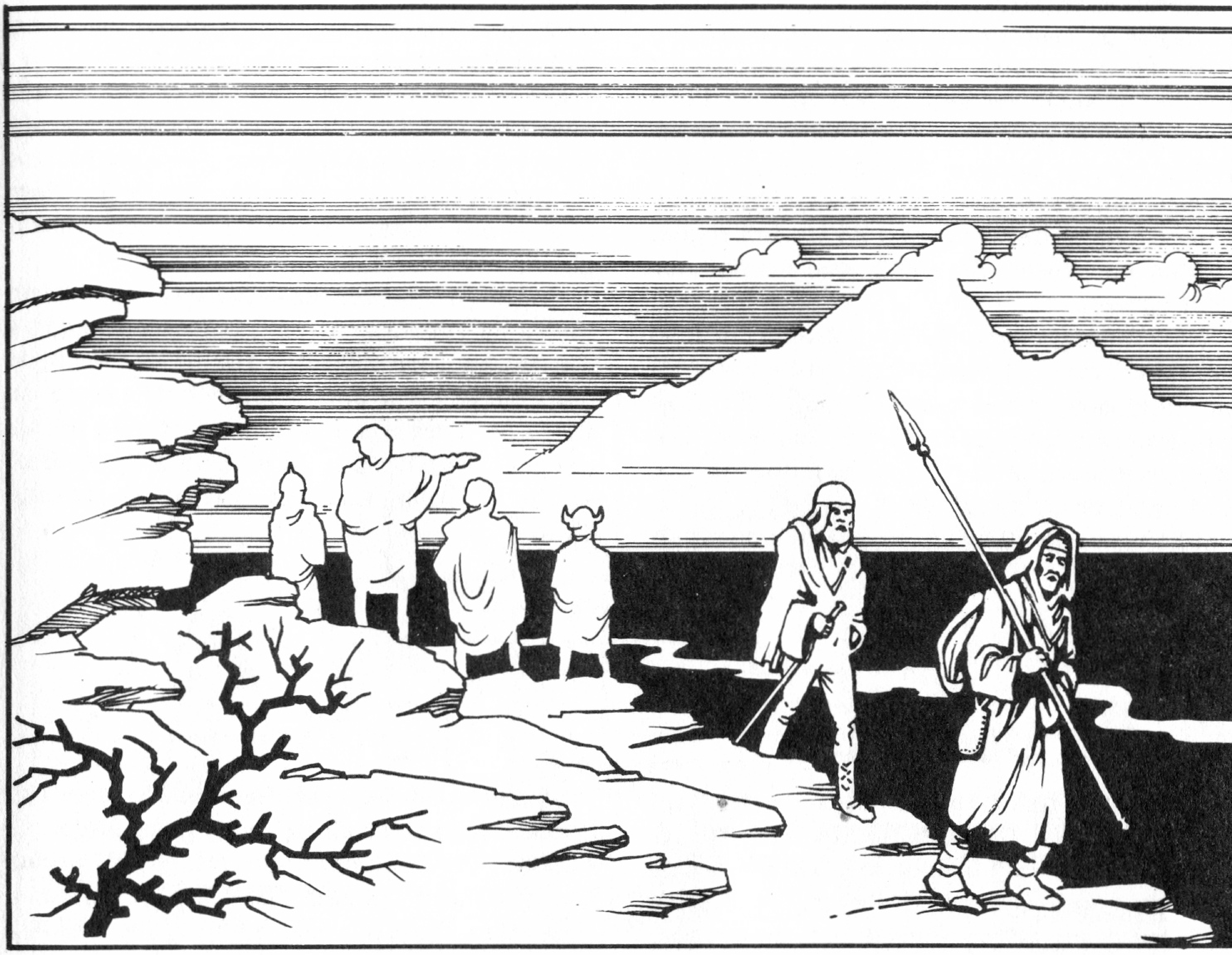
Godvindel berättar också att Eledain och Sathmogs prästerskap har slutit en ny vapenvila. Av den anledningen finns det tre av Sathmogs präster i bergstemplet. De kommer att följa med rollpersonerna. Dessutom kommer fyra av Eledains främsta riddare att följa med dem på deras uppdrag.

Så snart rollpersonerna talat färdigt med Godvindel förs de ut för att möta sina medresenärer. De står i två olika grupper och blänger misstänksamt på varandra.

Godvindel introducerar dem för varandra. Sathmogs präster heter Gort, Hertzog och Mordag. Mordag är översteprästen från kapitel 2. Han får nu en sista chans att hämnas på rollpersonerna. Mer följer om det längre fram.

De fyra riddarna heter Ellindor, Verdel, Gardon och Tyger. Tyger är en förrädare och arbetar för Dakoth. Han kommer att leda sällskapet in i en fälla under färden.

Prästerna och riddarna finns beskrivna i appendix 5. Det är viktigt att SL använder dem på ett vettigt sätt. Tänk på att de misstror varandra och rollpersonerna. Gör den långa marschen till Mörkrets Tempel till något som dina spelare sent skall glömma. Allt är upplagt för en konfrontation.



9. Den långa marschen

Färden till Mörkrets Tempel tar fyra dagar. Under resan råkar sällskapet ut för slumpmässiga och speciella möten. Varannan timme finns det 15% chans att sällskapet får ett möte. SL kan välja från listan nedan.

- En grupp med kentaurer omringar rollpersonerna. De undrar vad rollpersonerna gör här. Kentaurerna hatar allt Dakoth står för.
- En intensiv hagelstorm slår nästan ned rollpersonerna. Under 1T6 timmar kan de bara ta skydd. Det är omöjligt att fortsätta.
- Rollpersonerna möter en stor grupp fredliga alver som är på väg mot bergen i väster. De helar skadade rollpersoner.
- En av Dakoths patruller passerar rollpersonerna. De bryr sig inte om dem. De har order att snarast rapportera till Otag.
- När en av rollpersonerna passerar under ett stort träd glider en legendarisk pythonorm ned över honom
- Rollpersonerna kommer på kvällen fram till en kyrkogård. Tjock dimma sveper mellan gravstenarna. Kyrkogården tycks vara övergiven. Det finns en kyrkoruin bredvid kyrkogården. Fyra likätare håller till på kyrkogården. Stannar rollpersonerna här anfaller de under natten. De lever i tunnlar under marken.
- På ett fält finner rollpersonerna 500 odöda skelett som står alldeles stilla. De är inaktiva, eftersom den mörkergast som kontrollerade dem är död. Vad rollpersonerna än gör, så rör inte skeletten på sig. Inom 3 timmar anländer dock en ny mörkergast.
- På avstånd ser rollpersonerna en ruinstad. En tunn vit rökpelare stiger upp från dess mitt. Röken kommer från ett stort tempel. I templet håller en galen präst mässa för döda stadsbor. Han har satt upp de döda i bän-

karna. Prästen bjuder in rollpersonerna. Vägrar de, eller går sin väg, anfaller han.

Medan sällskapet marscherar mot templet ser de mycket få människor och djur. Det finns bara några få byar med flera mils mellanrum. Dessa byar är befästa och vaksamma. Främlingar betraktas med stor misstänksamhet. Under hela färden är vädret dåligt. Det regnar nästan oavbrutet. En iskall vind sveper ned från bergen.

Någon gång under färden kommer Mordag att slå till mot rollpersonerna. Vid en lämplig tidpunkt drogar han hela sällskapet och låter sina kollegor binda dem väl. När de vaknar upp igen konfronterar Mordag rollpersonerna med vad han tror att de har gjort. Med all sannolikhet kommer de att lyckas tala sig ut ur knipan. Deras förklaring är enkel och bra. Saker kan dock försvåras om de bär på något byte från Sathmogs tempel.

Det är meningen att Mordag skall inse sitt misstag och befria rollpersonerna igen. Det vet dock inte spelarna. Håll dem gärna på halster ett tag. Till slut bör dock Mordag befria dem och be om ursäkt. Därefter fortsätter sällskapet mot Mörkrets Tempel.

Någon gång under resan passerar de förbi en befäst by. Tyger ber att sällskapet skall bege sig dit, för han har släkt där. Det är kanske hans sista chans att se dem. I verkligheten är det en fälla som förrädaren Tyger medvetet för in sällskapet i. Han hoppas att de Dödas By skall bli slutet för rollpersonerna och deras reskamrater.

10. De Dödas By

Byn är liten och omgiven av en ringformad, befäst jordvall. De som bodde här brukade fredligt jorden och brydde sig föga om det pågående kriget. Byn låg alltför långt borta från allfarsvägarna för att hotas. Ingen var intresserad av att erövra en liten, obetydlig bergsby.

Allt detta ändrades då en dödsriddare kom hit (se appendix 2). Han dödade nästan hela byns befolkning och gjorde banemän av dem (se appendix 2). Nu är en fälla förberedd i byn för sällskapet. Tyger skall föra dem hit och dödsriddaren och banemännen förhindra att de når Mörkrets Tempel. Dakoth placerade Tyger bland Eledain för flera år sedan, för just en sådan här situation.

De Dödas By är nummer 6 på karta A. När sällskapet når byn är det kväll och byn är upplyst av stora lägereldar på torget. Det är kallt och fuktigt. Rollpersonerna fryser mycket. Banemännen har instruktioner att bete sig normalt och vara vänliga mot sällskapet. De är dock långsamma och stela. De spelar sina roller mycket dåligt. SL skall överdriva deras beteende för att imitera detta.

Sällskapet tas alltså emot översvallande vänligt. De förs till torget och bjuds på öl, vin och mat. De erbjuds att få låna ett tomt hus för att sova i (hus nummer 5).

Så snart sällskapet slagit sig till ro, eller om dödsriddaren tror att de misstänker något, så befaller den banemännen att gå till anfall. Dödsriddaren stannar i templet, nummer 4, hela tiden. Först när banemännen eller sällskapet är dödade visar han sig.

Beskrivningarna av byn är förenklade och förkortade eftersom rollpersonerna inte lär få tillfälle att noggrant undersöka dem. Gör de det får SL improvisera med ledning av informationen nedan.

Alla hus i byn, utom templet, är byggda i trä. De är upplysta av oljelampor. Husen är rödmålade. Innerväggarna är täckta med plank.

De Dödas By

Karta H. Nummer 6 på karta A.

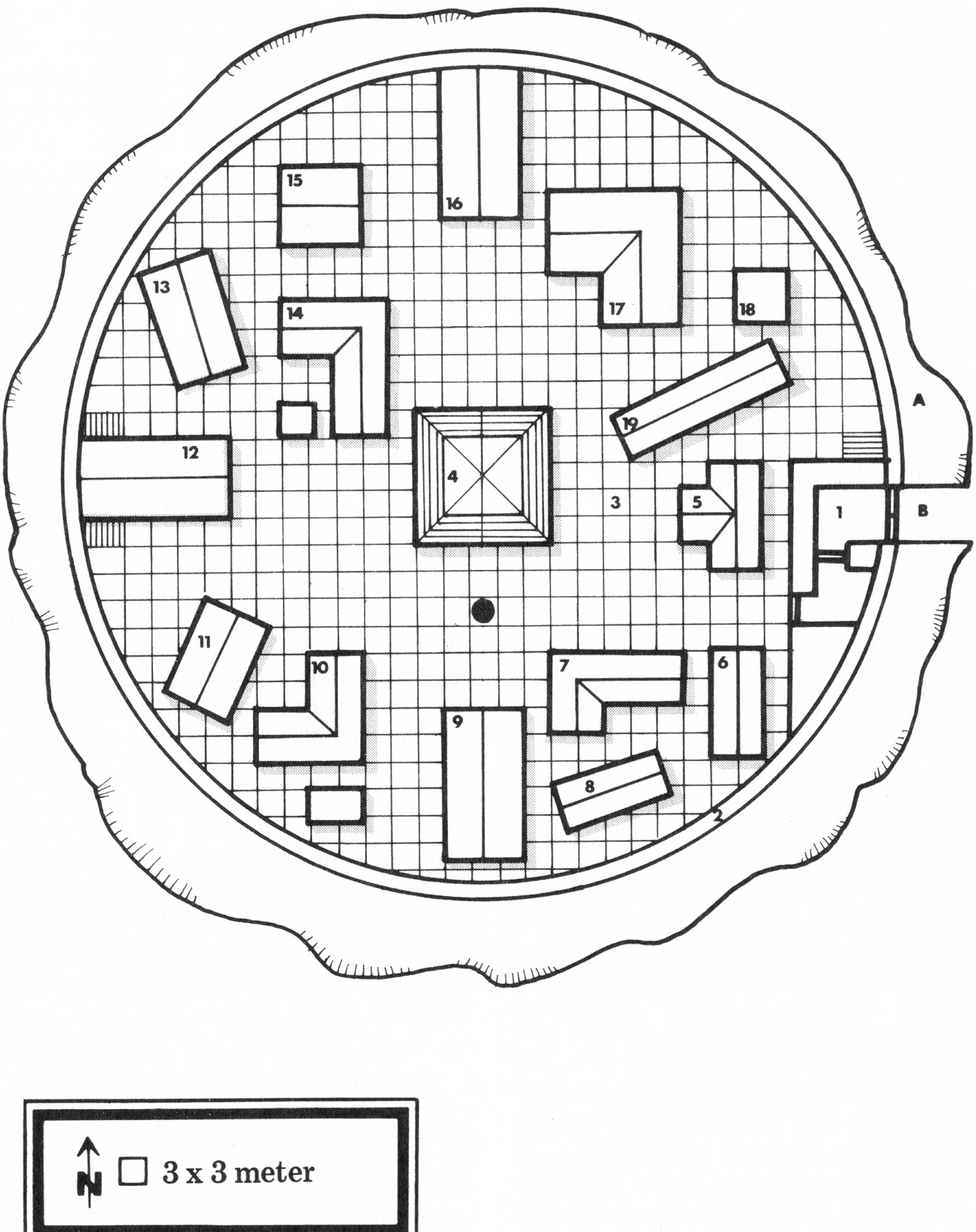
A. Jordvall

Runt byn löper en ca två meter hög jordvall. Den sluttar med ca 60 graders vinkel. Jorden är mycket hårt packad. Det finns en öppning i vallen i öster.

B. Träbro

Från vägen upp till öppningen i jordvallen sträcker sig en träbro. Den är 5 meter bred och 12 meter lång. Öppningen i vallen ligger ca 2 meter upp från marken.

Karta H



1. Skyddsverk
En fyra meter hög palissad av trä, med tre portar av ek. Alla tre står öppna när sällskapet kommer hit. Det syns inga soldater vid skyddsverket.

2. Palissad
Runt byn löper också en befäst palissad med ett bröstvärn. Fyra trappor leder upp till palissaden innifrån byn. Det syns inga soldater på palissaden.

3. Torg
Mitt på det stora torget finns ett fyrkantigt tempel. Tre stora lägereldar flammar på torget. Runt eldarna syns ett tiotal gestalter. Det är banemän som spelar sin roll som vänliga bybor. De finns bara här tills sällskapet drar sig tillbaka. Alla 16 banemän i byn befinner sig på torget när sällskapet kommer hit.

4. Sathmogs tempel
Templet är litet och fyrkantigt. Taket är pyramidformat. Runt det leder trappor upp till fyra dörrar. Alla fyra dörrarna är låsta och tillbommade från insidan. Det finns inga fönster på templet. Inne i templet är det totalt mörkt. Dödsriddaren befinner sig inne i det. Den stannar här tills banemännen eller sällskapet är utplånade. Vinner rollpersonerna kommer den ut för en sista strid.

5. Bostadshus
Ett litet hus med en överbyggd veranda. Det finns två rum i huset: ett kök och ett vardags- och sovrum. De få möblerna är täckta med lager av damm. Sällskapet erbjuds detta hus som natthärbärge av banemännen.

6. Skräddare
Huset är litet och avlångt. En skylt som förkunnar att en skräddare bor här dinglar ovanför dörren. Inne i huset sitter en baneman och försöker utöva det yrke han hade i livet. Rollpersonerna kan dock se att han är otroligt klumpig. Priserna på arbeten är absurt höga. Banemannen har inget begrepp om pengar längre.

7. Bostadshus
Ett vinkelhus med snidade hörnstolpar. Huset är tomt och dammigt. Möblerna är enkla och smutsiga. Det finns lite blodstänk i ett av de två rummen. En av familjerna dödades här.

8. Bostadshus
Ett litet, mycket slitet hus. Fönsterrutorna har spruckit. En familj med fyra banemän finns i huset. De sitter absolut stilla tills de ser rollpersonerna, då börjar de med hushållsarbete. Det är en man, en kvinna och två tonåriga söner.

9. Byalagshus
Ett stort hus med vackert snidade träarbeten och färgade fönsterglas. Dörren är låst. Byalaget brukade hålla sina möten i huset. Nu är det tomt och dammigt. Hela golvet är täckt med blodfläckar, eftersom större delen av byns befolkning dödades här. Dödsriddaren lät samla dem här för att, som han sade, ge dem ett viktigt meddelande från hans herre. Sedan tog han itu med dem.

10. Bostadshus
Ett vinkelhus med ett litet uthus. Det finns en familj med banemän i huset. De arbetar hela tiden, men rollpersonerna ser snabbt att de bara upprepar samma arbete gång på gång. Familjen består av en gammal man, en man, en kvinna och två halvvuxna barn.

11. Smedja
Huset är uppenbarligen en smedja. Det är fullt med smedsverktyg på gården framför det. En kraftigt byggd man sitter och bankar på ett svärdsämne under hela den tid som rollpersonerna ser på. Smeden grymtar bara som svar på frågor.

12. Kasern
Det är ett stort hus med trappor på långsidorna. Dessa leder upp til palissadens skyddsvärn. Dörren är låst. Inne i huset ligger ett tiotal döda soldater och bybor. Det är de som dödsriddaren inte kunde animera till banemän pga brist på PSY. De döda ligger i sängar. Det finns bara ett rum i huset.

13. Bostadshus
Ett stort hus med en liten bod i närheten. Huset är tomt och allt är dammigt.

14. Bostadshus
Huset är stort och vinkelformat. Ett litet uthus står bredvid. Det finns tre tomma rum i huset. Ett av dem är formligen dränkt i blod. En hel familj mördades i det rummet.

15. Bostadshus
Det är ett litet, fyrkantigt hus. Inne i huset sitter en familj banemän och äter. Rollpersonerna ser snart att de inte äter på riktigt. De för en och samma bit mat till och från munnen gång på gång. Familjen består av en man, en kvinna och två vuxna söner.

16. Bostadshus
Ett stort hus med en fin trädgård på den östra sidan. Det är tomt. Huset innehåller tre rum. I ett av dem finns det spår av en våldsam strid. En pensionerad gardeskapten bodde här. Dödsriddaren klarade inte att paralysera honom.

17. Handelsbod
Det är ett mycket stort vinkelhus. En skylt berättar att det är en handelsbod. En baneman spelar rollen av handelsman. Han spelar den om möjligt sämre än vad de andra banemännen har gjort. Hans priser är absurt billiga. Banemannen har inget begrepp om värde längre.

18. Korn- och vinbod
Det här är en liten bod. Ett stort hänglås låser dörren. En ung flicka har tagit sin tillflykt in hit undan dödsriddaren. Hon tog sig in genom en lös planka på baksidan. Dödsriddaren vet inte om att hon finns här. Hon är den enda överlevande från dennes anfall. Flickan heter Ellie och kan berätta vad som hänt i byn. Det finns tunnor med säd och surt vin längs väggarna.

19. Bostadshus
Ett avlångt hus med tomma fönstergluggar. Huset är helt tomt. Till och med möblerna är borta. Huset var övergivet långt innan Dödsriddaren kom till byn.

Dödsriddarens plan

Banemännen anfaller sällskapet på natten medan de vilar sig i hur nr 5. Går sällskapet inte och lägger sig, anfaller de vid 03-tiden i alla fall. Misstänker rollpersonerna något kan Dödsriddaren befalla banemännen att anfalla tidigare på kvällen.

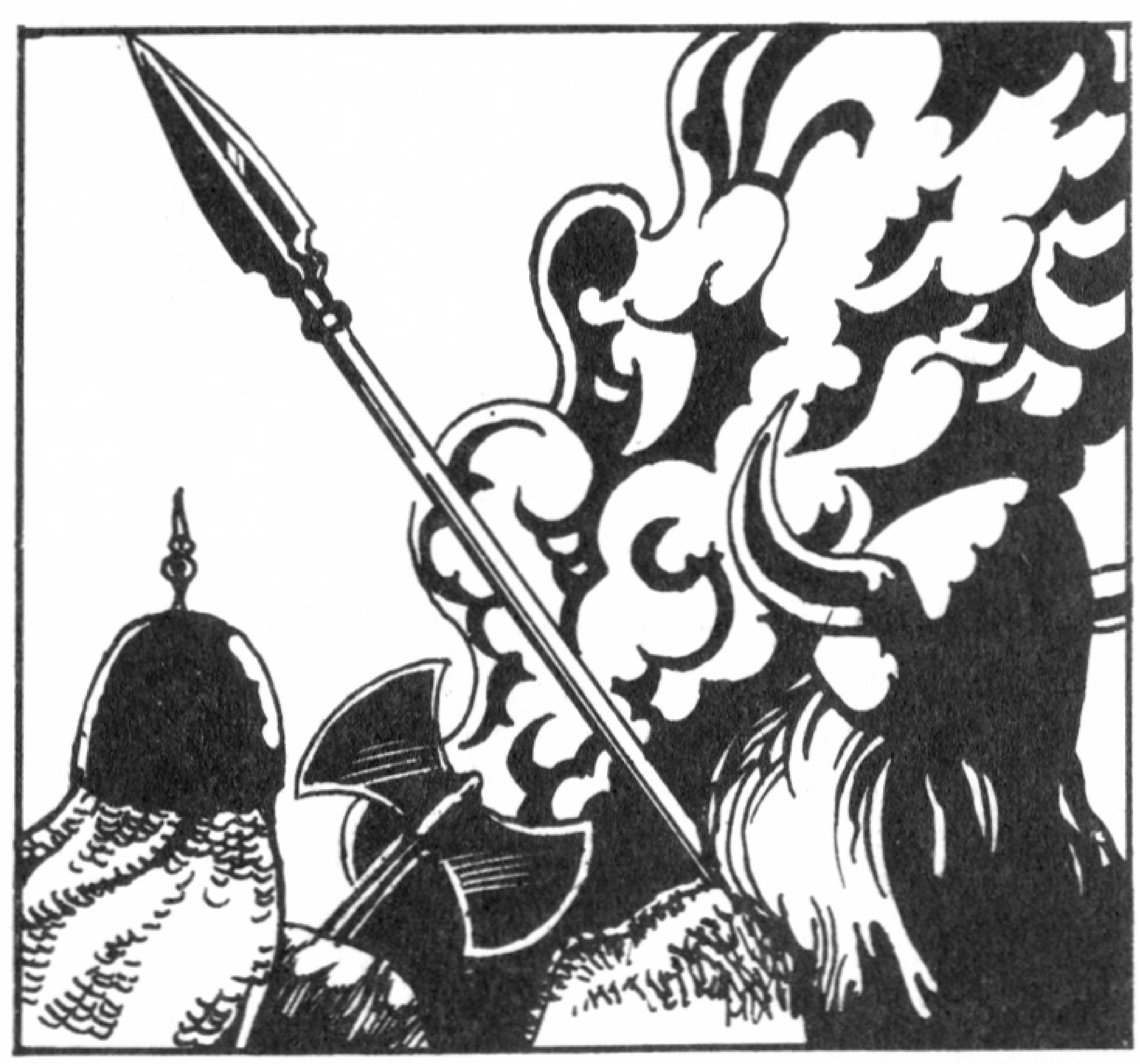
Om sällskapet dödar alla banemän är allt tyst och stilla för några minuter. Sedan hörs ett fasansfullt hånskratt. Det är dödsriddaren. Med hög stämma hånar den sällskapet.

"Dårar", ropar den, "dödliga dårar. Tror ni att ni är säkra nu? Tror ni att era ynkliga krafter kan mäta sig med mina? Dårar! Detta är den dag då ni alla skall krossas av det Eviga Mörkret!"

Dörrarna till templet slås upp och en fasansfull gestalt kommer ut. Det är dödsriddaren. Alla i sällskapet skall försöka slå under sin PSY med 6T6. Misslyckas de är de paralyserade.

Efter 1 SR släpper dock paralysen; Väktarens gåvor skyddar fortfarande sina bärare mot mörkrets krafter. Dödsriddaren blir mycket förvånad över detta och helt överraskad. Alla i sällskapet kan företa sig något honom under 1 SR. Därefter slår han tillbaka.

När dödsriddaren dödas förvandlas den till oljig rök som snabbt driver bort. Alla banemän blir då till stoft.



Efter de Dödas By fortsätter sällskapet mot Mörkrets Tempel. Tyger försöker fly om de hittar flickan i kornboden. Hon kan berätta att han inte har släkt i byn. Flickan vill följa med sällskapet om de tillåter det.

11. Mörkrets hjärta

Efter fyra dagars hårt marscherande når sällskapet Mörkrets Tempel. Redan på någon mils avstånd kan de se hur mörka rökpelare reser sig mot den regntunga skyn. När de kommer närmare kan de se hur en stor stad håller på att växa upp i det karga bergslandskapet. Det myllrar av människor och andra varelser bland den halvfärdiga staden. Tusentals slavar håller på med att bygga hus och resa stadsmuren. De är övervakade av legoknektar, orcher och resar (se appendix 2). Rökpelarna stiger från stora eldar, där man bränner tegel.

Mitt i den växande staden finns en fläck av totalt mörker. Det ser ut som en byggnad av svart sten. Det är Mörkrets Tempel.

Det finns flera olika sätt som rollpersonerna kan ta sig ned till templet med. Den bästa är kanske att invänta natten och smyga sig igenom den halvfärdiga staden.

Själva templet ligger på ett stort, mörkt torg. Det är byggt av fysiskt mörker. Tänk dig ett mörker förtätat tills det blir likt sten. Väggar och tak är kolsvarta. Golvet är av sten. Man kan föra in en hand, eller något dylikt ca 5 cm i mörkret innan det tar stopp. Bara magiskt ljus fungerar i templet, alla andra ljuskällor slocknar när de förs in i templet. Det finns en bred port av svart metall i norr. I templet är det mörkt och iskallt. I templet finns Dakoth, dödsgastar, legoknektar och Herz. Det är Herz' grav, och Dakoth tänker försöka återuppliva Herz.

Så snart rollpersonerna kommer in i templet börjar Ljusbringaren att pulsera med ett varmt, rött ljus. Den känner närvaron av Mörkrets Hjärta. Rollpersonen som bär Ljusbringaren blir nu immun mot alla typer av anfall från dödsgastar, skuggbestar och mörkrets söner. Det gäller även direkt fysiska angrepp.

Det blir mest spännande om sällskapet jagas genom templet av gastarna och de andra motståndarna. Försök att skrämma upp dem ordentligt. Riddarna och prästerna är av liten betydelse för äventyret, så det gör inte så mycket om en eller flera av dem stupar under striderna. Tyger bör dock överleva om han fortfarande är med sällskapet. Försök att hålla ihop sällskapet, det blir roligast om de tillsammans når rum 33, Herz gravkammare.

Mörkrets Tempel

Karta I. Nummer 7 på karta A.

1. Korridor

ÖVERBLICK: En bred korridor som leder ned till en dubbeldörr av svart metall i söder. Det finns en metalldörr på både den östra och västra väggen. Luften är obehagligt kall.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: När sällskapet kommit in i korridoren börjar de att känna sig illa till mods. Det känns som någon eller någonting stod bakom dem och iakttog dem.

2 & 3. Vaktrum

ÖVERBLICK: Ett träbord står vid den bortre väggen. En bänk står bedvid det. På bordet står en flaska vin. En liten lykta står på golvet.

VARELSER: I varje rum finns det fem legoknektar. De anfaller sällskapet så snart de upptäcker dem. Se appendix 1.

SKATTER: 3T6 silvermynt per knekt.

DOLDA TING: Inga

SL: Legoknektarna i rum 3 spelar tärning. Lyktan på golvet avger ett magiskt ljus. Blir det strid här larmas inte templet. En strid i rum 2 larmar dock de i rum 3 och tvärt om.

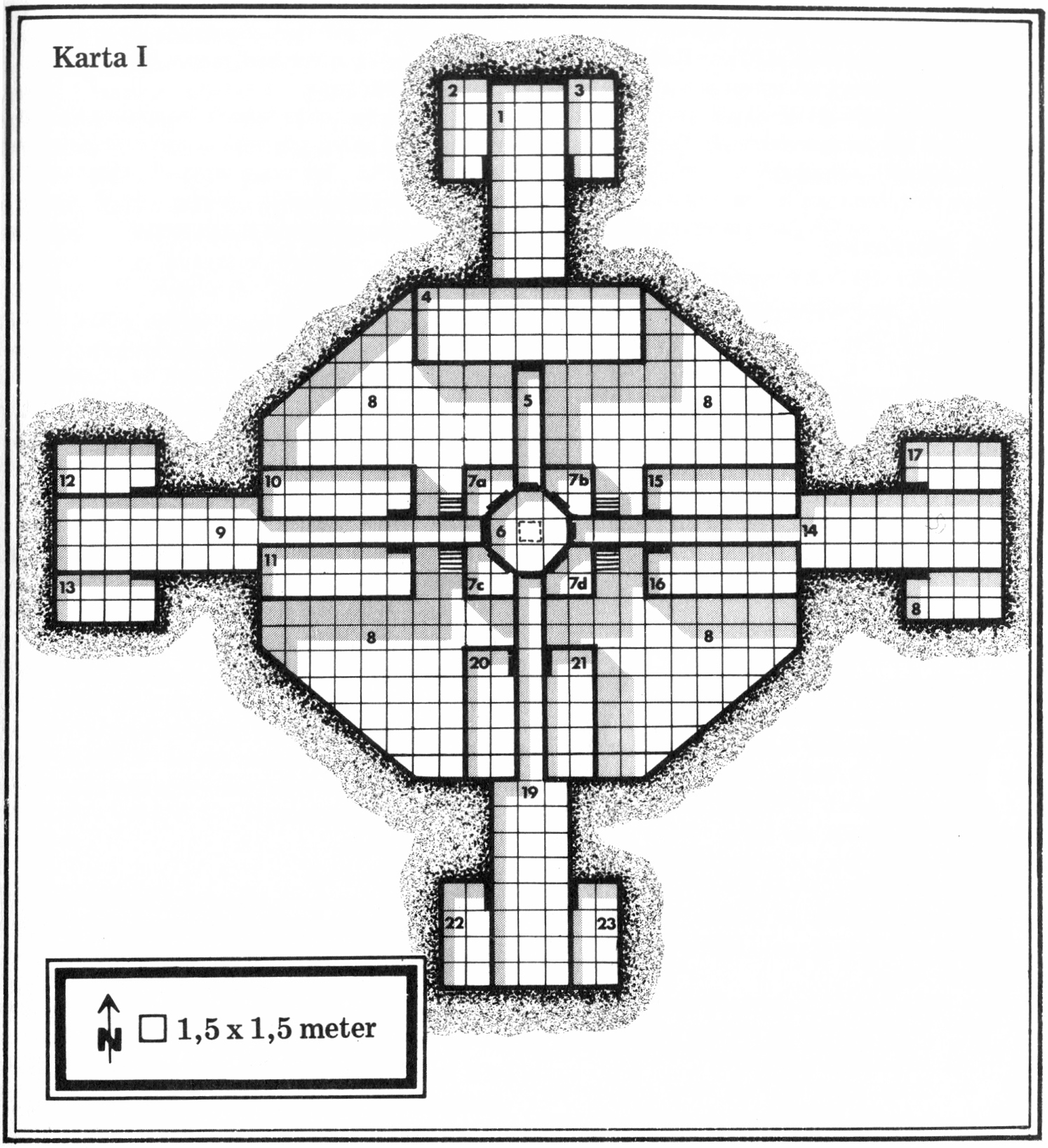
4. Mottagningsrum

ÖVERBLICK: Det finns fem röda schäslonger längs rummets väggar. På väggarna hänger det flaggor och baner från intagna städer. Två små lyktor står utställda i rummet.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga



SL: Dakoth planerar att ta emot delegationer och sändebud från kapitulerande riken här. Lyktorna avger ett magiskt ljus. Den obehagliga känslan är starkare här. Ett av baneren är Otags. Utan ett ord tar Ellindor ned det från väggen och viker ihop det. Han tar det med sig.

5. Korridor

ÖVERBLICK: Korridoren sträcker sig ned till en dörr av svart metall i söder.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga

SL: Det finns inget av intresse i korridoren. Känslan av obehag blir ännu starkare här.

6. Tempelsal

ÖVERBLICK: Rummet är åttakantigt. Mitt i det finns det ett stort fyrkantigt altare av sten. Det finns åtta dörrar av svart metall i rummet.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Det finns en hemlig dörr i altaret. Ett lyckat Finna dolda Ting-kast krävs för att finna den.

SL: Den hemliga dörren leder ned till Herz' grav och Mörkrets Hjärta. Det är mörkt och kallt i tempelsalen. Dörrarna till rum 7 a-d är låsta. Känslan av obehag är nu så stark att överlevande SLP har börjat vända sig om nervöst och de hoppar till vid minsta ljud. Ljusbringaren lyser skarpare i rummet.

7 a-d. Skattrum

ÖVERBLICK: I det lilla rummet står flera kistor till brädden fyllda med mynt.

VARELSER: Inga

SKATTER: Se SL.

DOLDA TING: Inga

SL: I rum 7a finns det fem kistor med kopparmynt, i 7b finns det två kistor med silvermynt, i 7c finns det tre kistor med silvermynt och i 7d finns det två kistor med guldmynt. Det är tusentals och åter tusentals mynt. Dessa används för att avlöna legohären. orcherna och resarna. När Dakoth dör stjäl legoknektarna alla dessa mynt.

8. Skuggornas rum

ÖVERBLICK: Ni kommer ned i ett mycket stort rum som ligger under resten av templet. Rummen ovanför tycks stå på breda pelare av mörker. Fyra trappor leder ned till rummet. Skuggorna verkar solida här nere, nästan så solida så att de tycks röra sig självständigt.

VARELSER: Det finns fyra skuggbestar i rummet (se appendix 2). De anfaller sällskapet så snart de har kommit ned i själva rummet.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: En rollperson som noga studerar skuggorna märker att de rör sig självständigt. De tycks vara något slags djur.

SL: Det finns inget av intresse i rummet. Dakoth använder det för att bestraffa de som förått hans förtroende. Dessutom så roar det honom att kasta ned slavar hit ibland. Golv och väggar är av sten i rummet.

9. Vaktrum

ÖVERBLICK: En korridor leder till ett stort rum. Längs korridoren finns det fyra dörrar av svart metall. I själva rummet finns det två bord och 10 pinnstolar. Det finns en dörr av svart metall på både den norra och den södra väggen. En lykta står på varje bord.

VARELSER: 8 legoknektar sitter och spelar tärning, putsar sina vapen eller kopplar bara av runt borden, De anfaller rollpersonerna så snart som de ser dem. Se appendix 1.

SKATTER: 3T6 silvermynt per legoknekt.

DOLDA TING: Inga

SL: Blir det strid här larmas hela templet. Alla dödsgastar och legoknektar kommer rusande inom 1T6 SR. Var noga med att tala om för spelarna att känslan av obehag blev svagare så snart de lämnade rum 6. Lyktorna är magiska.

10. Dödsgast

ÖVERBLICK: En bred säng står mot den norra väggen. Två svarta fåtöljer står mitt i rummet. På golvet ligger en matta.

VARELSER: En dödsgast finns i rummet. Den anfaller så snart den märker rollpersonerna. Se appendix 2.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Dödsgasten heter Haelth. Han är sadist och påfallande dum.

11. Dödsgast

ÖVERBLICK: Vid den södra väggen står det en bred säng. En röd lädersoffa står mot den norra väggen. Golvet är täckt med en vit matta.

VARELSER: En dödsgast finns i rummet. Den går till anfall så snart den märker rollpersonerna Se appendix 2.

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Inga

SL: Dödsgasten heter Minwren. Hon är mycket maskinlik och effektiv. Hon önskade att hon inte skulle lida så mycket på grund av sina känslor, så Dakoth tog bort dem. Hon är ledaren över dödsgastarna och mycket intelligent.

12 & 13. Sovrum

ÖVERBLICK: Rummet innehåller fem sängar längs väggarna. Det står en kista vid varje säng. En sliten soffa står i ett hörn. En lykta står vid soffan.

VARELSER: Rum 12 är tomt, men i rum 13 ligger det två mycket berusade legoknektar i sängarna. De vaknar inte oavsett vad rollpersonerna gör.

SKATTER: 3T6 silvermynt per person.

DOLDA TING: Inga

SL: Kistorna innehåller kläder och diverse småsaker. Dessutom finns det 6T6+20 sparade mynt i varje kista. Det finns inget annat av intresse i rummet. Känslan av obehag har nästan helt försvunnit här. Lyktan är magisk.

14. Vaktrum

ÖVERBLICK: Korridoren leder till ett stort rum. Längs korridoren finns det fyra dörrar av svart metall. I rummet står det två träbord och tio pinnstolar. En lykta står på varje bord. Det finns en dörr av svart metall på både den norra och den södra väggen.
VARELSER: Det finns sju legoknektar som spelar kort i rummet. De anfaller så snart de får se rollpersonerna. Se appendix 1.
SKATTER: 3T6 silvermynt.
DOLDA TING: Inga
SL: Blir det strid här larmas hela templet. Alla dödsgastar och legoknektar kommer hit inom 1T6 SR. Tala om för spelarna att känslan av obehag började bli svagare så snart de lämnade rum 6. Är de förnuftiga går de tillbaka dit. De två lyktorna är magiska.

15. Dödsgast

ÖVERBLICK: Det finns en säng vid den östra väggen. Två små soffor och ett soffbord står mot den norra väggen. En tjock, röd matta täcker golvet.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Rummet är tomt. Dödsgasten är ute på ett uppdrag åt Dakoth. Det finns inget av intresse i rummet.

16. Dödsgast

ÖVERBLICK: Rummet är fyllt med kopparmynt och några få guldmynt. Det finns inga möbler i rummet.
VARELSER: En dödsgast finns i rummet. Den anfaller rollpersonerna så snart den ser dem. Se appendix 2.
SKATTER: Se SL.
DOLDA TING: Inga
SL: Dödsgasten heter Goldor. Hans sinne förvreds med löften om rikedom. Resultatet är patetiskt. Det finns ca 10.000 kopparmynt och 200 guldmynt i rummet. Legoknektarna rör inte dessa mynt när Dakoth fallit.

17 & 18. Sovrum

ÖVERBLICK: I rummet finns det fem sängar längs väggarna. Det står en soffa och ett bord i ett hörn. Under varje säng finns det en kista. En lykta står på bordet.
VARELSER: Rum 17 innehåller tre sovande legoknektar. Se appendix 1.
SKATTER: 3T6 silvermynt per person.
DOLDA TING: Inga
SL: Legoknektarna vaknar om larmet går. De rusar då iväg utan sina rustningar, eftersom det tar för lång tid att ta på dessa. Kistorna innehåller kläder och diverse småsaker. Dessutom finns det 6T6+20 sparade silvermynt i varje kista. Känslan av obehag har nästan försvunnit här. Lyktan avger ett magiskt ljus.

19. Vaktrum

ÖVERBLICK: En smal korridor leder till ett stort rum. Längs korridoren finns det två svarta metalldörrar. I själva rummet står det två runda ekbord och tio enkla pinnstolar. På varje bord står det en lykta. Det finns en svart metalldörr på både den västra och östra väggen i rummet.
VARELSER: Det finns 10 legosoldater i rummet. De tränar fäktning när sällskapet kommer. De anfaller omedelbart. Se appendix 1.
SKATTER: 3T6 silvermynt per legoknekt.
DOLDA TING: Stannar en rollperson till i korridoren och lyssnar kan han höra ljudet av stål mot stål.
SL: Blir det strid här larmas hela templet. Alla gastar och legoknektarna kommer hit inom 1T6 SR. Tala om för spelarna att känslan av obehag blev svagare så snart de lämnade rum 6. De två lyktorna är magiska.

20. Dödsgast

ÖVERBLICK: Rummet är tomt förutom en enkel sovmatta mitt på golvet.
VARELSER: Inga
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Rummet är tomt. Dödsgasten är på uppdrag för Dakoth. Det finns inget av intresse i rummet.

21. Dödsgast

ÖVERBLICK: Det finns en bred säng mot den södra väggen. En stor länsfåtölj står vid en bokhylla i öster. Rummet är fyllt med små symboler av olika slag.
VARELSER: Det finns en dödsgast i rummet. Den anfaller rollpersonerna. Se appendix 2.
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Dödsgasten heter Aletha. Hon fångades av Dakoths vilja genom hennes dödsångest. Hon var villig att göra vad som helst för att slippa dö. Dakoth gjorde henne till en dödsgast. Symbolerna representerar liv och evigt liv.

22 & 23. Sovrum

ÖVERBLICK: Längs rummets väggar står det fem sängar. Några fåtöljer står runt ett bord mitt i rummet. Under varje säng finns det en kista. Det står en lykta på bordet.

VARELSER: Inga.

SKATTER: Se SL.

DOLDA TING: Inga

SL: Kistorna innehåller kläder och diverse småsaker. Det finns också 6T6+20 sparade silvermynt i varje kista. Lyktan på bordet avger ett magiskt ljus. Känslan av obehag är nästan helt försvunnen här.

Mörkrets tempel

Karta J. Herz' viloplats.

Lönndörren i altaret i rum 6 leder till en sten-trappa. Den leder brant nedåt i ca 25 meter. Trappan slutar nere i Herz' grav. Här finns Mörkrets Hjärta. Dakoth befinner sig i rum 33. Han arbetar med att återuppliva Herz.

Herz' grav är byggd av svart sten. Det är iskallt här nere och känslan av obehag är mycket stark. Allt ljus utom det som Ljusbringaren avger slocknar inom 2T10 SR efter det att sällskapet har kommit ned till graven.

Vid det här laget borde hela templets vaktstyrka vara ute efter rollpersonernas blod. De följer dock inte efter sällskapet ned i graven. De vet att det inte behövs. De fyra mörkersönerna kan utan problem ta hand om de fräcka inkräktarna.

24. Tempelsal

ÖVERBLICK: En lång spiraltrappa av svart granit leder ned till ett åttakantigt rum med fyra svarta metalldörrar. Det står en runa över varje dörr.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

DOLDA TING: Det finns fyra hemliga dörrar i rummet. Det krävs ett lyckat Finna dolda Tingkast för att finna var och en av dem.

SL: Runorna på dörrarna kan tydas av en magiker. Det är runorna för ljus (rum 30) mörker (rum 32) värme (rum 29) och kyla (rum 31). Det är en ledtråd till var Herz' gravkammare finns. Mörkersönerna i rum 29–32 märker att sällskapet är här efter 1T6 SR. De går då till anfall. Väktarens gåvor skyddar mot deras speciella attacker. Tyger vänder sig öppet mot sällskapet här, om han fortfarande är med.

25–28. Skattrum

ÖVERBLICK: Ett litet rum med en kista av metall mitt på golvet.

VARELSER: Inga

SKATTER: Se SL.

DOLDA TING: Inga

SL: Här finns några av Herz' ägodelar från den tid då han var vid liv. Inga av de andra gudarna ville ha att göra med dem, så de begravdes med honom. I rum 25 finns det vackra men något obehagliga juveler för ett värde av 1000 guldmynt. I rum 26 finns det böcker om magi. Tyvärr så har tidens tand förmultnat dem.

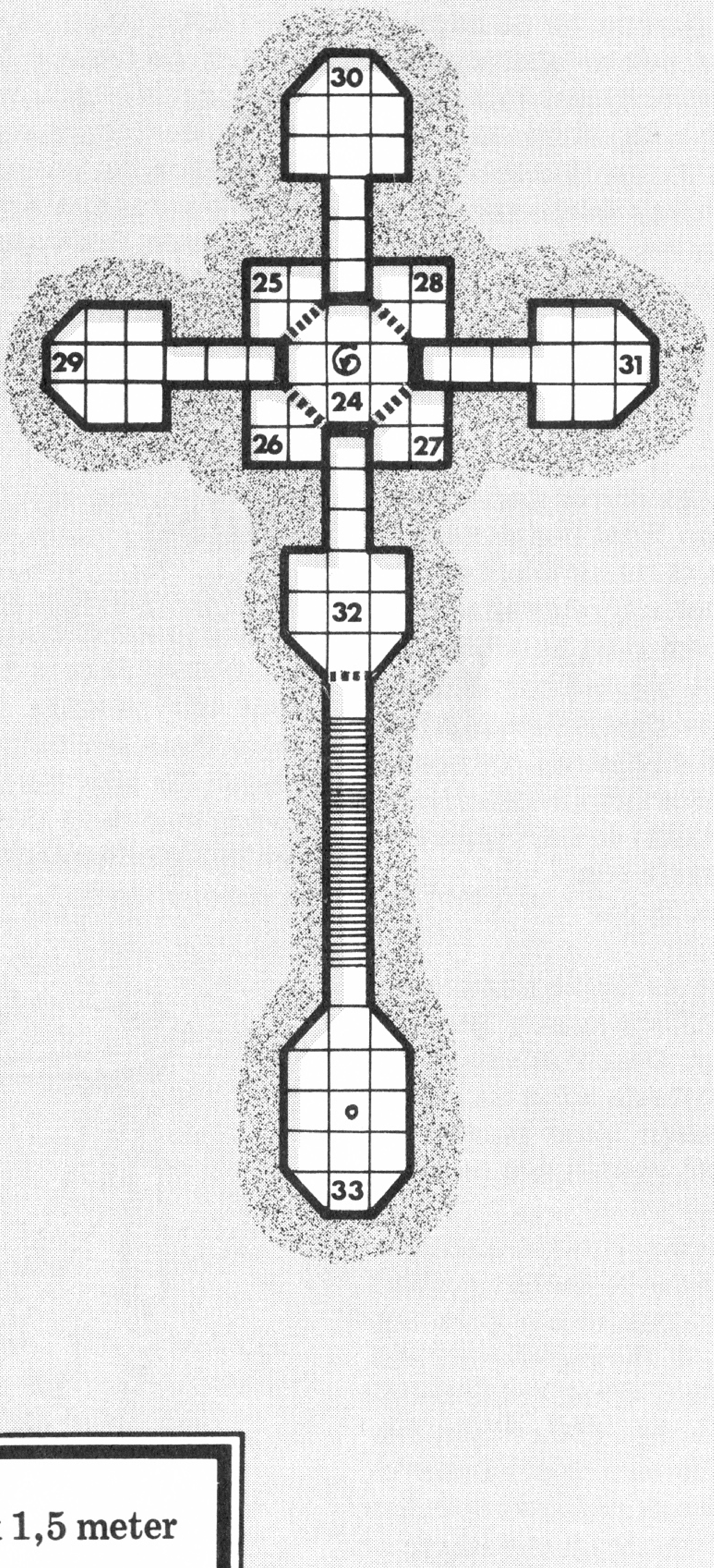
Rum 27 innehåller magiska vapen och rustningar. Det finns ett svärd med FÖRTROLLA VAPEN E3 och NEXUS, en morgonstjärna som förblindar de som den träffar i 1T6 SR om offret inte kan slå under sin FYS med 4T6 och Herz personliga vapen: ett 2H-spjut med FÖRTROLLA VAPEN E4, ELD E1 och NEXUS. Bägge besvärjelserna aktiveras då man rör vid vapnet. Herz' vapen har ett eget medvetande och försöker påverka bäraren att göra onda dåd. Har bäraren PSY lägre än 12 faller han under spjutets kontroll.

Dessutom finns det två rustningar i kistan. En av den är en läderrustning med SKYDD E3. Den andra är Herz personliga rustning, en helrustning av svart stål med SKYDD E4 och NEXUS. Tyvärr har den STO 24 och är inte gjord för nu levande varelser. Dock så kan en rollperson med STO 21–25 använda den med vissa problem. Träffchanser med vapen minskar med 25% pga dålig sikt och otymplighet.

I kistan i rum 28 finns det fyra ovanliga magiska föremål: Det finns en skinande hjälm av silver med små fågelvingar av stål. Den höjer bärarens KAR med 5 steg så länge han bär den. Alla som ser bäraren behandlar honom med respekt. SLP i hans närhet ger aldrig upp oavsett hur dåliga oddsen är. Där finns också en kalk av ben. Fyller man den med blod förutsäger den framtiden. Allt den visar är i form av gåtor. Fylls den med något annat visar den fasansfulla visioner av ond, bråd död. Visionerna visar sig i luften ovanför kalken.

Det finns också två kraftkristaller. De innehåller 2T6+6 kraftpoäng (PSY) som en magiker kan använda som de vore hans egna. Det kostar dock en poäng PSY för en magiker att prägla dem så att han kan använda de extra kraftpoängen.

Karta J



29–32. Vaktrum

ÖVERBLICK: Rummet är totalt mörkt.
VARELSER: I rummet finns en mörkerson. Se appendix 2.
SKATTER: Inga
DOLDA TING: Inga
SL: Den mörkerson som finns i rummet har med all sannolikhet redan anfallit sällskapet i rum 24. Har den inte gjort det får SL improvisera. I rum 32 finns det en hemlig dörr på den södra väggen. Det krävs ett lyckat Finna dolda Ting-kast för att finna den. Egentligen skall man använda ett lösenord för att få dörren att få upp. Ingen i sällskapet kan lösenordet. Sätter bäraren Ljusbringaren mot den hemliga dörren går den upp. Ljusets gudar tänkte på detta problem.

33. Herz grav

ÖVERBLICK: Den hemliga dörren öppnade sig mot en trappa. Trappan leder nedåt. Efter 12 meter når den ett rum. Mitt i rummet finns det en enorm, röd rubin. Den står i ett ställ som har formen av en senig arm med en kloförsedd hand. Stället är gjort av en svart metall. Rubinen sitter omsluten av de kloförsedda fingrarna. Den glöder med ett sjukligt, rött sken.
VARELSER: Bakom stället står Dakoth. Han är en medelålders man klädd i en svart kåpa. Han anfaller sällskapet med sin stav.
SKATTER: Dakoths stav. Se SL.
DOLDA TING: Inga
SL: En intensiv känsla av outhärdlig ondska fyller hela rummet. Ljusbringaren lyser nu med ett klart, rött sken. Dakoth använder besvärjelserna i sin stav i första hand. Se appendix 5 för mer information. Varje gång någon blir skadad pulserar Mörkrets Hjärta intensivt och ljuset blir starkare.

Om en rollperson krossar rubinen med Ljusbringaren syns en bländande kaskad av ljus. I och med det dör Herz. Dakoth blir galen och alla gastarna blir till stoft. Templet ovanför sällskapet försvinner och alla arméer med odöda skelett förvandlas till vanliga, döda skelett. När sällskapet kan se igen är det mörkt. Känslan av obehag är borta. Tänder de någon form av ljus ser de att Mörkrets Hjärta och Ljusbringaren är borta. Metallstället är förvridet skrot. Den rollperson som använde Ljusbringaren ligger förbränd på golvet bedvid en babblande, uppenbarligen galen Dakoth.

När sällskapet tar sig upp till markytan igen finner de att templet är borta. Spiraltrappen kommer upp ur golvet i det som var rum 8. Högar med möbler och metalldörrar och annat skrot ligger i den stora gropen. Det finns en hel del lik av legoknektar bland skräpet. Från golvet på rum 8 är det en 10 meter upp till marknivån. Sällskapet måste klättra upp.

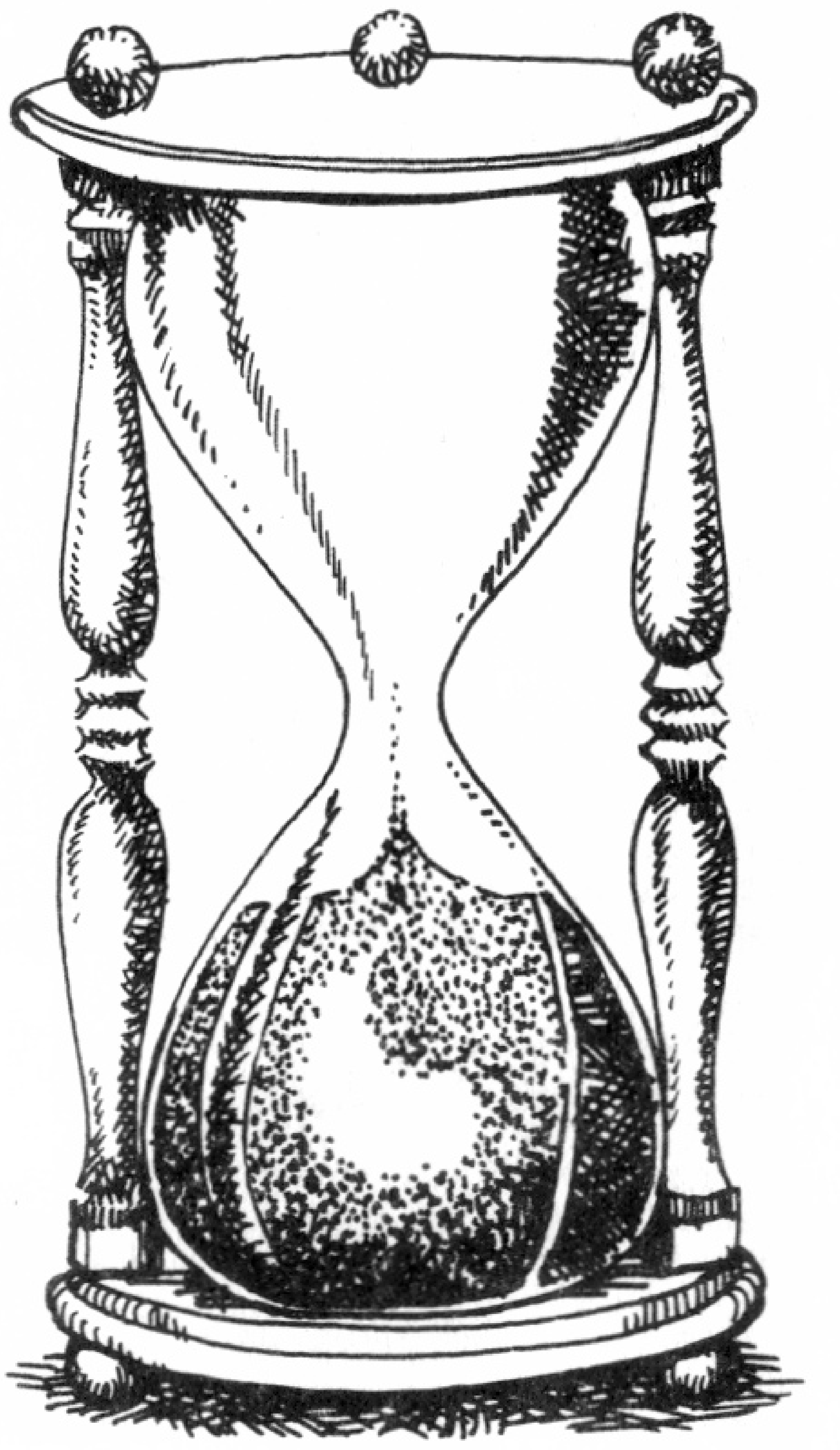
Väl uppe finner de att alla orcher och resar har flytt. De flesta av legoknektarna har också valt att ge sig iväg nu när Dakoth uppenbarligen inte är framtidens man längre. Slavarna har börjat att ta sig loss och beväpna sig med stenar och annat löst. Åsynen av detta har fått de återstående legoknektarna att bestämma sig för att söka ett nytt jobb långt härifrån.

I och med detta är äventyret egentligen avslutat. Det enda som återstår är rollpersonernas triumfartade återfärd till bergstemplet.

Epilog

När rollpersonerna kommer fram till Bergstemplet väntar Godvindel och en representant för Sathmog på dem. I en mycket pampig ceremoni blir samtliga rollpersoner adlade av bägge. Dessutom får de varsitt stort gods. Spelledaren får själv göra kartorna över godsen.

I och med detta är trilogin Ärans Väg slut. Vi som har gjort äventyren hoppas att ni har haft en spännande tid.



Alternativ inledning

Om man vill spela Mörkrets Hjärta som ett fristående äventyr, utan att spela resten av Ärans Väg, måste göra en del ändringar.

1. Rollpersonerna befinner sig i Österlandet som livvakter åt en rik handelsman. Denna har nu sålt sina varor och seglat sin väg. Rollpersonerna valde att stanna kvar. Det verkar som det finns mycket att göra här för företagsamma äventyrare. Dessutom är de nästan panka.

2. Inledningen till äventyret måste ändras. Det sker inte enligt kapitel 1. Istället träffar de Tefalas på ett värdshus i hamnstaden Giriccio. Rollpersonerna blir anklagade för stöld av en upprörd värd, men Tefalas hjälper dem och lugnar ned värden. Tefalas erbjuder sedan rollpersonerna ett jobb. Accepterar de för han dem till Bergstemplet. Därefter löper äventyret normalt.

3. Spelledaren får stryka allt om Mogdath och dolken. Inget av detta finns nu i äventyret.

4. Tefalas fick en syn när han såg rollpersonerna. Han såg hur de stred mot Dakoth. Det är därför han anställer dem.

Appendix 1

Alla typer av soldater och officerare följer mönstren nedan. Spelledaren behöver bara finna den eller de typer som nämns i äventyret och kontrollera deras förmågor i exemplen här nedanför.

Människor

Vanliga soldater och legoknektar

STY	13	SB	0
STO	12	KP	12
FYS	12		
SMI	13		
INT	9		
PSY	11		
KAR	12		

Skydd: Ringbrynja
Färdigheter: Bredsvärd 50%, Mellanstor sköld 50%, Tungt armborst 50%, Upptäcka fara 40%, Finna dolda Ting 45%, Rida 40%.

Underofficerare

STY	15	SB	0
STO	12	KP	13
FYS	14		
SMI	13		
INT	12		
PSY	12		
KAR	7		

Skydd: Ringbrynja
Färdigheter: Bredsvärd 75%, Mellanstor sköld 70%, Knytnäve 80%, Upptäcka fara 70%, Finna dolda Ting 90%, Rida 65%, Övertala 50%.

Officerare

STY	14	SB	0
STO	12	KP	12
FYS	12		
SMI	12		
INT	15		
PSY	15		
KAR	15		

Skydd: Fjällpansar
Färdigheter: Bredsvärd 70%, Mellanstor sköld 50%, Upptäcka fara 85%, Finna dolda Ting 70%, Rida 45%, Övertala 90%

Elitgardesmedlemmar

STY	17	SB	1T4
STO	16	KP	16
FYS	16		

SMI	15
INT	13
PSY	13
KAR	12

Skydd: Helrustning
Färdigheter: Stridsyxa 85%, Mellanstor sköld 80%, Sammansatt båge 75%, Upptäcka fara 85%, Finna dolda Ting 95%, Rida 75%, Smyga 70%, Lyssna 65%.

Orcher

Soldater

STY	15	SB 0
STO	11	KP 11
FYS	11	
SMI	11	
INT	7	
PSY	11	
KAR	5	

Skydd: Ringbrynja
Färdigheter: Kroksabel 65%, Liten sköld 40%, Långbåge 45%, Upptäcka fara 50%, Finna dolda Ting 75%, Rida 30%, Smyga 65%

Befäl

STY	17	SB 0
STO	15	KP 15
FYS	15	
SMI	12	
INT	10	
PSY	13	
KAR	5	

Skydd: Fjällpansar
Färdigheter: Kroksabel 90%, Liten sköld 70%, Armborst 60%, Upptäcka fara 75%, Finna dolda Ting 95%, Rida 45%, Smyga 90%, Övertala 85%

Patruller

De patruller som rollpersonerna kan stöta på består av 10+1T10 soldater och en underofficer. De är samtliga människor enligt exemplen ovan.

Hjältarna under Otag

En sorts mumie

STY	72	SB 3T6
STO	15	KP 15
FYS	0	
SMI	10	
INT	15	
PSY	10	
KAR	17	

Färdigheter: Upptäcka fara 95%, Finna dolda Ting 110%, Smyga 110%

- Hjälte nr 1 har 150% på sitt vapen.
- Hjälte nr 2 har 120% på sitt vapen.
- Hjälte nr 3 kan alla besvärjelser i regelboken till 100%.

Appendix 2

Här följer det beskrivningar och förklaringar av de nya monster och andra varelser som förekommer i äventyret. Beskrivningarna följer samma mönster som i Drakar och Demoners regelbok och i Monsterboken.

Först beskrivs mörk- och dödsgastarna. Dessa odöda varelser är i allmänhet skapade av en mäktig magiker. De har en fysisk skepnad och mycket hög PSY. Gastarna har mörkersyn och god hörsel. Deras språk består av isande skrin.

I de slumpmässiga mötena förekommer vissa monster som beskrivs i Monsterboken. Om du inte har tillgång till Monsterboken kan du ersätta dessa varelser med sådana som finns i grundreglerna. Men du måste då vara beredd att improvisera en smula. T ex kan du ersätta varulvarna och vargarna med mantikoror eller minotaurer. Grottbjörnen kan ersättas med en grip. Om du inte tycker att det är en bra metod kan strunta i dessa slumpmässiga möten.

Mörkergastar

En mörkergast ser ut som en skepnad av förtätat mörker. Den sprider en isande kyla omkring sig. Mörkergastar ogillar alla former av starkt ljus. De har −25% på alla färdigheter i solljus

och −15% i annat starkt ljus. De kan inte gå, utan tycks sväva fram över marken. Mörkergastar kan inte ta sig igenom solida föremål, eftersom de har en fysisk skepnad. De kan öppna dörrar och flytta på föremål med sina sinnens krafter (upp till INT antal STO).

Mörkergastar anfaller med besvärjelser eller genom att suga ut livskraft ur sina offer. De kan också anfalla på skräcktabellen genom att använda en poäng PSY. Gasten mäter då sin PSY mot offrets INT på motståndstabellen. Lyckas detta måste offret slå på skräcktabellen.

Mörkergastar tar bara skada av eld (1T4 per träff), magi och magiska vapen. Skadan dras från deras PSY, som motsvarar KP. De är svåra att se i mörker och alla försök att se dem eller anfalla dem minskas då med 40%. Dock får man +10% att träffa dem om det är upplyst. Mörkergastar har inga färdigheter som är baserade på fysiska grundegenskaper, men de behåller alla INT- och PSY-baserade färdigheter.

Mänsklig mörkergast

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	0	0	SB 0
STO	×1	11	KP = PSY
FYS	0	0	
SMI	0	0	
INT	×1	11	
PSY	×2	21	

Naturliga vapen: Skrämma (se ovan). Suga livskraft, genom att röra vid offret (75% träffchans) och övervinna dess FYS med sin egen PSY på motståndstabellen kan gasten suga 1 poäng FYS permanent från sitt offer. Detta blir då paralyserat i 1T4 SR. Rustningar och besvärjelsen SKYDD hindrar inte detta. Däremot hjälper MOTSTÅNDSKRAFT.

Naturligt skydd: Se beskrivningen.
Förflyttning: F12.
Färdigheter i detta äventyr: Finna dolda Ting 75%, Gömma sig 80%, Lyssna 90%, Smyga 100%, Upptäcka fara 85%
Besvärjelser i detta äventyr: FROST 100%, KONTROLLERA PERSON 110%, LYFT 80%, MÖRKER 110%, SKINGRA 80%, SYN 75%, ÖPPNA 80%

Dödsgastar

Dödsgasten har en fysisk kropp. Den är svart med glödande, röda ögon. Ansiktsdragen är ofta svåra att urskilja. Den kan använda alla former av materiella ting och den förflyttar sig som före sin död. Dödsgastar har −10% på alla färdigheter i direkt solljus. De har samma speciella anfall som mörkergastarna: Skrämma och Suga livskraft. Dödsgastar kan också använda vapen. De skadas av eld, magi och magiska vapen som en levande varelse. De tar halv skada av icke-magiska vapen. Skadan dras från deras PSY, som motsvarar KP. En dödsgast behåller alla de färdigheter som den hade i livet.

Mänsklig dödsgast

Grundegenskaper		Typvärde	
STY	×2	21	SB 1T4
STO	×1	11	KP = PSY
FYS	0	0	
SMI	×1	11	
INT	×1	11	
PSY	×3	33	

Naturliga vapen: Skrämma (som mörkergast). Suga livskraft (som mörkergast, fast den suger 2 poäng FYS).

Förflyttning: L10
Färdigheter i detta äventyr: Finna dolda Ting 75%, Gömma sig 80%, Lyssna 85%, Stor sköld 85%, Slagsvärd 110%, Smyga 70%, Upptäcka fara 90%
Besvärjelser i detta äventyr: ANTIMAGI 80%, FROST 120%, KONTROLLERA PERSON 95%, MÖRKER 100%, SKINGRA 90%, SYN 100%, ÖPPNA 90%.

Dödsgastar i detta äventyr har helrustning och bär en stor sköld. De har också magiska slagsvärd med FÖRTROLLA VAPEN E4 och NEXUS (se app 3).

Dödsriddare

Dödsriddare är en högre form av odöda skelett. De har också förmågan att skapa en speciell form av odöda, kallade banemän. Dödsriddare kan skapas av mäktiga magiker, och ser ut som

svarta skelett i blodröda rustningar. De anfaller med en paralyserande kyla eller med vapen. I vanliga fall paralyserar de sina offer innan den dödar dem. Av de döda kan den skapa sin PSY antal banemän.

Dödsriddare

STY	25	SB 1T6
STO	18	KP 22
FYS	0	
SMI	12	
INT	20	
PSY	30	

Naturliga vapen: Paralyserande kyla (alla inom 10 meters radie måste slå under sin PSY med 6T6 eller bli paralyserade i 1T6+10 SR. Anfallet kostar dödsriddaren 2 poäng PSY).

Skydd: Helrustning
Färdigheter i detta äventyr: Tvåhandsyxa 110%, Smyga 75%
Förflyttning: L10

Banemän

Banemän ser ut som vanliga människor, men deras hud är blek och livlös. En glimt av smärta kan ibland ses i ögonen. De anfaller med händerna eller med koncentrerat mörker (detta kostar dem 5 poäng PSY per attack).

En mänsklig baneman

Grundegenskaper			Typvärde
STY	×2	21	SB 0
STO	×1	11	KP 17
FYS	0	0	
SMI	×0,75	8	
INT	×0,5	5	
PSY	×1,5	16	
KAR	×1	11	

Naturliga vapen: Knytnäve 75%. Koncentrerat mörker: Räckvidd 10 meter. Riktas mot ett offer. Denne måste motstå banemannens PSY med sin egen på motståndstabellen eller förlora 1T6 poäng av sin PSY temporärt. Sjunker PSY under 0 dör offret. Förlorad PSY återvinns på sedvanligt sätt.

Förflyttning: L8

Mörkerson

Dessa varelser kommer från en "skuggvärld" nära mörkrets elementkälla. Inget är känt om deras hem, mer än att det är en fullständig värld med många livsformer.

De fyra mörkersöner som finns i detta äventyr är de enda i Ärnas Vägs värld. En gång i tiden hämtades de från sitt hemplan av Herz. Han använde dem under Gudarnas Krig, där de tillhörde hans mest trogna tjänare.

En mörkerson är en ca tre meter hög människoliknande gestalt av diffust mörker. Dess ansikte pryds av två röda, brinnande ögon som röjer dess ondskefulla sinne. En mörkersons kropp har en fysisk närvaro i vår värld.

Mörkersöner föredrar att slåss med sin fruktansvärda kloförsedda händer. Dessutom kan mörkersönerna slunga förtätat mörker runt en motståndares huvud för att skrämma honom och förblinda honom i 1T6 SR. Det är en rent psykisk attack. Först slår försvaren på skräcktabellen. Sedan ska mörkersonen övervinna motståndarens PSY med sitt eget för att lyckas med förblindningen. Attacken kostar mörkersonen 3 PSY.

En mörkersons KP är alltid lika med dess PSY. Den kan endast skadas av magiska vapen, naturliga eld, som ger 1T6 i skada per attack, och besvärjelsen ELD. I mörker är det mycket svårt att se en mörkerson. Alla attacker mot den modifieras med −25%.

Mörkersöner är mycket intelligenta och hänsynslösa, vilket SL måste ta särskilt hänsyn till.

Mörkerson

STY	20	SB 1T6
STO	25	KP = PSY
FYS	0	
SMI	15	
INT	18	
PSY	30	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	70%	1T8

Naturligt skydd: Se ovan.
Förflyttning: L15
Färdigheter: Smyga 100%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 85%.

Skuggbestar

Skuggbestar är skapade av möker och skuggor. De är en form av mörkerelementar. De anfaller med fasansfulla klor. En skuggbest ser ut som en cirka 3 meter hög och 5 meter lång, diffus skepnad av mörker. Den påminner om en sabeltandad tiger.

Skuggbest

STY	30	SB 2T6
STO	35	KP 33
FYS	0	
SMI	25	
INT	10	
PSY	12	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	55%	1T6
1 Bett	55%	1T10

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L20
Färdigheter: Smyga 95%

Väktaren

Väktaren är en unik varelse. Den skapades för tusentals år sedan av gudar. Dess enda syfte är att förvara Ljusbringaren. Väktaren ser ut som ett animerat moln av stoft, som tar mänsklig gestalt. Den är så gott som osårbar.

Väktaren

STY	55	SB 2T6
STO	25	KP 28
FYS	30	
SMI	20	
INT	15	
PSY	25	
KAR	15	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	95%	2T10

Naturligt skydd: 15 poäng hud.
Förflyttning: L12
Färdigheter: Övertala 110%

Appendix 3

I Expertreglerna finns det en mängd nya besvärjelser och magiregler. En del av dessa är av intresse i detta äventyr.

Magiska föremål

I Drakar och Demoner Expert har magiska föremål en eller flera besvärjelser till en viss effektgrad. Det innebär att när besvärjelsen aktiveras utförs den alltid på den effektgraden. Besvärjelsen lyckas också alltid, man behöver inte slå några tärningar. Effektgraden förkortas till E. HELA E2 betyder alltså HELA av effektgrad 2.

Besvärjelsen NEXUS

Denna besvärjelse används när man tillverkar magiska föremål. Den medför att föremålet kan dra sin magiska energi ur naturen. Användaren behöver alltså inte utnyttja sin egen PSY, eller sina egna kraftpoäng.

Ljusbringaren

Ljusbringaren är en tvåhands stridshammare. Den är tillverkad av en oerhört hård mithrillegering. Ljusbringaren är i praktiken helt oförstörbar. Den väger 5 BEP och räknas som ett tungt vapen.

Ljusbringaren har STY-grupp 3, 05% i grundchans, gör 2T6+4 i skada och har BV 35. Den innehåller förljande besvärjelser: FÖRTROLLA VAPEN E10, HELA E2, SKYDD E10, ÖPPNA E4 och NEXUS.

Dessutom skyddar Ljusbringaren sin bärare mot alla former av anfall från mörk- och dödsgastar, dödsriddare, banemän och skuggbestar. Hammaren glöder med ett starkt rött sken när den befinner sig i närheten av Mörkrets Hjärta.

Den rollperson som använder Ljusbringaren för att krossa Mörkrets Hjärta dör. Men ljusets gudar ger en oväntad välsignelse för denna gärning i det godas tjänst. När spelaren slår fram sin nästa rollperson får den automatiskt rasens maximala FYS och PSY. En människa skulle alltså få FYS 18 och PSY 18. SL får inte berätta detta förrän det dådet är fullbordat och den som krossade Mörkrets Hjärta är död. Låt det komma som en oväntad och positiv överraskning.

(Om du, SL, tycker att döden är en alltför grym konsekvens för den rollperson som använder Ljusbringaren står det dig givetvis fritt att ändra på det. Det rubbar inte någon balans i äventyret. Möjligtvis tar det bort något av allvaret i kampen mot Herz.)

Appendix 4

Mörkrets Hjärta är i grunden avsett för Drakar och Demoners grundregler. Med vissa förändringar går det dock utmärkt att använda till Expertreglerna.

Spelledaren behöver först och främst anpassa rollpersonernas motståndare (från appendix 1, 2 och 5) till Expertreglerna. Genom att dela deras procentchans att lyckas med en färdighet med fem, får man fram deras färdighetsvärde för varje färdighet. Det är sedan deras chans på 1T20 att lyckas med färdigheten. Besvärjelserna behandlas på samma sätt. Därefter får Spelledaren avgöra vilka magiskolor som motståndarens besvärjelser hör till. Besvärjelsen med högst skolvärde inom varje magiskola, bestämmer vilket färdighetsvärde som motståndaren har i den magiskolan. Spelledaren bör också läsa igenom magiboken i Expertreglerna noggrant i samband med detta. Effektgrader o dyl kan påverkas.

Använder man Expertreglerna är Dakoth en nekromantiker. Han har FV 20 i den magiskolan och kan alla besvärjelserna inom nekromatin. Han har också FV 10 i Elementarmagi och kan alla besvärjelserna i den skolan som har skolvärde 10 eller lägre. Dessutom kan Dakoth besvärjelserna Laddning, Sigill, Permanens, Nexus, Avläsa magi, Skingringsritual, Transfer och Livsförlängning. Han har S24 på alla sina besvärjelser.

Tefalas har en extra färdighet i EDD: Karate FV 16.

Appendix 5

Det förekommer en rad intressanta SLP i äventyret. För att Spelledaren skall kunna rollspela

Tefalas

Tefalas är en munk i Eledains tjänst. Han är gammal och har långt, ljust hår. Hans ögon är blå och genomträngande klara. Tefalas är klädd i en vinröd kåpa. Ett vitt repskärp håller ihop kåpan. Tefalas är lågmält vänlig. Han är obrottsligt lojal mot Eledain och sina vänner. Ibland förfaller han till svartsynta grubblerier, men han gör sitt bästa för att dölja detta. Orsaken till grubblerierna är att Tefalas har en ovanlig gåva. Han kan ibland förutse framtiden. Förmågan är osäker och han kan inte kontrollera den. Han ser en syn av framtiden i sina drömmar. Synen är klar och tydlig, men plats och tidpunkt är oftast okända för honom.

Tefalas (56 år, munk)

STY	8	SB	0
STO	12	KP	11
FYS	10		
SMI	8		
INT	18		
PSY	20		
KAR	17		

Skydd: Tjockt tyg (2 poäng).
Färdigheter: Trästav 80%, Knytnäve 40%, Spark 40%, Botanik 80%, Finna dolda Ting 110%, Första hjälpen 100%, Historia 90%, Läsa/Skriva 100%, Upptäcka fara 90%, Övertala 90%, Dolk 25%.
Utrustning: Axelremsväska med en 2 liters fältflaska, en filt, snaror, en silverspegel, bröd och torkad frukt.

Godvindel

Godvindel är Tefalas herre och gode vän. Han är mycket gammal och ger ett skröpligt intryck. Godvindel har ett högt hårfäste. Hans vita hår hänger ned på ryggen. Hans gröna ögon är för-

dunklade av ålder. Godvindel går klädd i en blå kåpa. Han är mycket vänlig och uppmärksam. Dock har han en tendens att behandla kvinnor och icke-människor på ett lite nedlåtande vänligt sätt. Han är medveten om detta och försöker låta bli att bete sig så. Ibland misslyckas han. Godvindel är en mäktig magiker som trivs bäst med att stillsamt forska i magi och historia. Kriget har förhindrat detta. Ibland verkar det som om Godvindel anser att just detta är det stora felet med det nuvarande kriget.

Godvindel (107 år, magiker)

STY	4	SB 0
STO	11	KP 9
FYS	7	
SMI	8	
INT	21	
PSY	27	
KAR	11	

Färdigheter: Botanik 95%, Främmande kulturer 70%, Första hjälpen 70%, Geografi 90%, Heraldik och genealogi 85%, Historia 150%, Köpslå 100%, Läsa/Skriva 100%, Zoologi 130%, Övertala 110%
Besvärjelser: ANTIMAGI 130%, BESKYDDARE 85%, BLIXT 110%, ELD 110%. ENERGISTRÅLE 75%, FRAMMANA/SKICKA BORT SYLF 110%, FROST 65%, FÖRÄNDRA 85%, HELA 90%, KONTROLLERA PERSON 125%, LJUS 100%, SKINGRA 80%, SKYDD 110%, SYN 100%, VARSEBLIVNING 75%.

Mordag

Mordag är en av Sathmogs överstepräster. Han leder ett av Sathmogs tempel i Österlandet. Han är medelålders och är redan helt skallig. Mordag är lång och gänglig. En höknäsa sticker ut från hans platta ansikte. Han bär en grov, svart och röd kåpa. Hans ansikte ligger oftast i skugga av huvan på kåpan. Mordag är hård och hänsynslös. Trots detta är han kapabel till vänlighet och förståelse mot de sina. Han glömmer aldrig en oförrätt. Han glömmer aldrig heller en väntjänst. Mordag är stel och kall mot främlingar. Han har en form av hederskänsla dold långt inne i sin kalla själ.

Mordag (47 år, präst)

STY	17	SB 0
STO	10	KP 13
FYS	15	
SMI	15	
INT	17	
PSY	18	
KAR	10	

Skydd: Ringbrynja
Färdigheter: Morgonstjärna 65%, Kastdolk 75%, Liten sköld 55%, Första hjälpen 100%, Geografi 90%, Historia 75%, Köpslå 95%, Läsa/Skriva 100%, Rida 35%, Sjunga & Spela 100%, Övertala 95%. **Utrustning:** Häst med betsel och sadel, 2 liters fältflaska, filtar, bröd, rökt fisk, 10 guldmynt och tio flaskor sövande gift (giftstyrka 20).

Gort och Hertzog

Dessa två präster är Mordags personliga tjänare. De lyder honom i allt. Bägge är kraftig byggda och har munkfrisyr. Deras hår är brunt och kortklippt. De går klädda i enkla kåpor. Gort och Hertzog är bullrigt vänliga. De är förtjusta i vin och god man. De hatar Eledain, eftersom en av deras barndomsvänner dog i klappjakten på Sathmogs präster efter Otags fall.

Gort och Hertzog (26 resp 31 år, präster)

STY	15	SB 0
STO	12	KP 15
FYS	17	
SMI	10	
INT	9	
PSY	12	
KAR	13	

Skydd: Läder
Färdigheter: Tvåhandsstav 70%, Bredsvärd 55%, Långbåge 100%, Första hjälpen 75%, Geografi 70%, Historia 65%, Läsa/Skriva 45%, Rida 30%

Ellindor, Verdel och Gardon

Detta är tre av Eledains riddare. De är i sina bästa år. Ellindor och Verdel är långa och ljusa, medan Gardon är mörk och satt. Alla tre är extremt plikttrogna och fantasilösa. De lever för att tjäna Eledain. Verdel tolererar Sathmogs präster, medan de två andra hatar dessa. Det är bara Verdel som pratar med prästerna över huvud taget. Det tre riddarna bär blänkande rustningar med Eledains stjärna på bröstet.

Ellindor, Verdel och Gardon (31, 29 och 33 år, riddare)

STY	17	SB 1T4
STO	17	KP 16
FYS	15	
SMI	12	
INT	7	
PSY	10	
KAR	8	

Skydd: Helrustning
Färdigheter: Slagsvärd 85%, Stor sköld 75%, Tungt armborst 80%, Första hjälpen 50%, Rida 95%, Upptäcka fara 70%.
Utrustning: Häst med betsel och sadel, vattenskinn med 8 liter vatten filtar, bröd och torkat kött.

Tyger

Tyger är den fjärde av Eledains riddare. Han är en förrädare som arbetar för Dakoth. Under färden till Mörkrets Tempel kommer han att förråda gruppen. Tyger är ung och muskulös. Han har svart hår och grå ögon. Hans sätt är vänligt och förekommande. Han hatar Sathmogs präster och fruktar rollpersonerna. Tyger är dock mycket bra på att dölja sina känslor. Dakoth köpte Tygers tjänster med löften om makt. Tyger vill ha makt, mycket makt.

Tyger (23 år, riddare)

STY	17	SB 1T4
STO	16	KP 16
FYS	15	
SMI	17	
INT	15	
PSY	7	
KAR	15	

Skydd: Helrustning
Färdigheter: Slagsvärd 85%, Stor sköld 75%, Tungt armborst 80%, Första hjälpen 50%, Rida 95%, Upptäcka fara 70%.
Utrustning: Som de tre andra riddarna, plus 15 guldmynt och en flaska gift (giftstyrka 15).

Dormund

Dormund är en Eledains riddare som tillfångatogs av Dakoths styrkor vid en skärmytsling. Efter en tid som slav har han förfallit till en svag och undernärd person. Han är klädd i trasor och stinker av smuts. Dormund plågades svårt under sin tid som slav och hatar nu Dakoth och hans anhängare med hela sin kraft. Han är psykiskt instabil och kan plötsligt bli helt passiv och inåtvänd.

Dormund (25 år, riddare)

STY	7	SB 0
STO	13	KP 14*
FYS	15	
SMI	5	
INT	10	
PSY	5	
KAR	10	

**Dormund har 8 KP när spelarna finner honom. 6 KP har förlorats genom skador och umbäranden.*
Skydd: Saknas
Färdigheter: Slagsvärd 75%, Stor sköld 70%, Tungt armborst 80%, Första hjälpen 60%, Rida 95%, Upptäcka fara 70%.
Utrustning: Saknas

Dakoth

Dakoth är en mycket mäktig magiker. För länge sedan föll han under Hertz kontroll. Nu är han en ond och grym man. Dakoth är gammal och har långt vitt hår. Hans ögon är iskallt blå. Han har vackra och regelbundna drag. Dakoth före-

drar att klä sig i grå kåpor av fint tyg. Om han vill kan han vara charmerande. Han är totalt hänsynslös. Dakoth tillber döden och förruttnelse som sina högsta gudar. Det finns inga spår av hans samvete kvar. Dock så minns han fortfarande en ungdomskärlek med värme och tillgivenhet. Hon dog för länge sedan i en olycka. Dakoth förlät aldrig riktigt resten av världen för det. Detta gjorde honom till ett lätt offer för Hertz. Nu hoppas han kunna sprida dödens förkunnelse över världen.

Dakoth (175 år, magiker)

STY	9	SB	0
STO	11	KP	13
FYS	15		
SMI	17		
INT	25		
PSY	37		
KAR	14		

Färdigheter: Botanik 130%, Geografi 110%, Historia 105%, Köpslå 95%, Läsa/Skriva 150%, Rida 75%, Värdesätta 110%, Zoologi 100%, Övertala 125%.
Besvärjelser: Alla i grundreglerna till 120%.
Utrustning: Allt han vill ha, eller kan tillverka. Han har alltid en armring med SKYDD E8 och NEXUS, samt en lång, vit stav av människoben med BLIXT E2, ELD E2, FROST E2, MÖRKER E6 och NEXUS med sig



Appendix 6.


Karta A
N
Skala 1cm=15km
Döda skogen
Djupa träsket
Höga bergen
Mörkskog
Högplatån
Ciriccio
1
2
3
4
5
6
7

Spelhjälp 1

Legenden om Ljusbringaren

Och Gudarnas tid var förbi,
Mörkrets krafter var besegrade.

Men de vise förutsåg att det skulle komma en dag
då mörkret skulle återkomma, en dag av förtvivlan.
För den stunden lämnade de ett vapen:
Ljusbringare, Mörkerkrossare, Befriare.

Ljusbringaren bidar nu sin tid.
Den väntar på dem med rent hjärta.
Långt under berget Umvindel,
i fortet Gorbags hjärta väntar den:
Ljusbringare, Mörkerkrossare, Befriare.

Men tag varning: Priset är högt.
Väktaren vakar över Ljusbringaren
och bara en bön kan hjälpa er.
Ty endast de med rent hjärta kan passera.
Ljusbringare, Mörkerkrossare, Befriare.

Spelhjälp 2

Legenden om Mörkrets Hjärta

Det kommer att randas en tid
då allt tycks vara förlorat.

Mörkret kommer att svepa upp från otaliga gravar
och hota att uppsluka allt ljus.
De döda skall marschera mot de levande,
en flodvåg av mörker mot civilisationens befästningar.

Det kommer att randas en tid
då mörkret tycks härska över allt.

Vid denna tid skall ljusets förkämpar
kämpa sin sista strid.
De skall strida mot Mörkrets Hjärta i dess eget läger
och ljuset skall genomlysa Mörkrets Hjärta.

Som en flämtande låga.

"Är Ni Ljusets Kämpar i kriget mot det fasansfulla Mörkret?" Väktarens mäktiga stämma ekade mellan stenväggarna. Dess skimrande gestalt svajade i salens mitt.

Nrim'to tog ett steg framåt, medan resten av gruppen avvaktade.

"Ja, och det är därför vi är här," sade han med en fast röst som dolde hans rädsla. "Kan Ni giva oss Ljusbringaren?"

"Ljusbringaren kräver ett fruktansvärt pris av den som nyttjar Dess krafter," svarade Väktaren.

Nrim'to svalde nervöst och bestämde sig. "Jag är redo att betala priset. Vi måste rädda Österlandet från Dakoths grymma välde."

"Må så ske." Väktarens röst var ödesmättad och vid hans ord skälvde kammarens golv."Jag giva skall giva Dig detta Ljusets och Godhetens vapen."

MÖRKRETS HJÄRTA är den tredje och avslutande delen i äventyrsserien Ärans Väg. Varje del i trilogin kan spelas separat. Äventyret är konstruerat för Drakar & Demoners grundregler, men kan mycket väl spelas med Expert Drakar & Demoner.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till DRAKAR&DEMONER för att kunna ha glädje av äventyret.

ÄVENTYRSSPEL®

ART. NR. 01-306

ÄRANS VÄG 4



VAD HÄNDE SEN?

Introduktion

Detta är ett förslag till fortsättning på de händelser som utspelade sig i äventyret Mörkrets hjärta. Det går att använda oavsett om man har spelat hela trilogin eller inte. Det gör dock inga anspråk på att vara en fullständig äventyrsbeskrivning, utan tonvikten är lagd på intrigen och orsakssammanhanget. Du, och då menar jag SL ty bara du bör läsa det här, får utforma detaljerna och anpassa monster, mm, efter hur stark äventyrargruppen är.

Äventyret är gjort för att kunna fungera som introduktionsäventyr till Drakar och Demoner Gigant, men går även att använda till Expert.

I vanlig ordning står det dig helt fritt att ändra i äventyret (eller snarare äventyrsskelettet).

Dakoth är besegrad, hären är skingrad och hans gastar förintade, men allt är inte frid och fröjd för det. Efterverkningarna av Dakoths skräckvälde kommer att förmörka tillvaron i Österlandet för lång tid framöver och vid horisonten tornar nya probiem upp. Rollpersonerna kommer snart att få problem som feodalherrar. Kriget har förhärjat landet och en hungersnöd råder. Situationen är ännu inte akut, men vintern är på väg. Maten är heller inte det enda problemet, kriget har även gjort tiotusentals människor hemlösa och Dakoths forna slavar har ytterligare spätt på flyktingskarorna.

Medan rollpersonerna installerar sig som godsherrar något som man kan spela eller bara anta, men ge ändå spelarna lite fakta om sina domäner konfronteras de dock även mer akut svårighet.

Demonen

Tills för bara en vecka sedan (från spelets ”nu”) var Dakoths orcher och legosoldater skingrade i små band som förhärjade landsbygden i en desperat kamp för att överleva. Sathmogs och Eledains tjänare räknade med att eliminera dem en i taget. Inför detta hot och hotet om massvält har en stark ledare, Dakoths demon Daulruag, lyckats ena de kaotiska resterna av Dakoths härar. Militärt är parterna ungefär jämspelta och eftersom maten inte räcker till båda, är en fredlig uppgörelse omöjlig. Eledains och Sathmogs tjänare har samlat sina härar och har för. avsikt att angripa Daulruags tältläger innan han har hunnit befästa det. De hoppas få en avgörande fördel genom att angripa på dagen. Dagen innan det stora angreppet berättar dock Godvindel att han har utarbetat en plan: medan parterna förbereder sig för det kommande slaget, skall en kommandostyrka slå till mot Daulruags stabstält och förhoppningsvis ta kål på honom. Därefter angriper hären medan fienden är förvirrad och demoraliserad av förlusten av ledaren. Fienden är så pass heterogen att det krävs en mycket stark ledare för att ena dem. Utan Daulruag blir de betydligt lättare att besegra.



Om rollpersonerna åtar sig uppdraget ritar Godvindel upp en bristfällig skiss (se karta A) över fiendens tältläger och säger att hans besvärjelser och magiska drycker står till deras förfogande. Han har bl a flera OSYNLIGHETS- och TELEPORTERINGS-drycker, men det nämner han bara om rollpersonerna frågar.

Spelarna får själva lägga upp en plan för anfallet. Om de gör sig osynliga och smyger sig in i lägret kan de få svårt att finna varandra (de är ju osynliga även för varandra!), om de vill teleportera sig in måste de först komma obehagligt nära lägret, och slutligen om de vill förklä sig i sina elitgardesuniformer riskerar de att bli igenkända. Bäst vore kanske att kombinera dessa metoder på något sätt.

Dra dig inte för att ta kål på rollpersonerna om de lägger upp en korkad plan (såsom att de glömmer att lägga upp en plan för hur de skall ta sig ut ur lägret), men om rollpersonerna är intelligentare än sina spelare, kan det vara berättigat att hjälpa dem lite.

I stabslägret

DAULRUAG

STY	54		
SMI	12		
INT	16		
STO	54		
PSY	36	**KP**	42
FYS	30	**SB**	4T6

Naturligt skydd: 12 poäng hud
Viktiga färdigheter: Taktik 16, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 14
Specialförmågor: Osårbarhet (ska das endast av magi och av magiska vapen), Snabbhet (dubbla antalet attacker per SR).

Naturliga vapen	GC	Skada
2 nävar	14	1T6

2 OFFICERARE

Se schablonerna på sidan 53 i Mörkrets hjärta.

4 ELITGARDESMEDLEMMAR

Se schablonerna på sidan 53 i Mörkrets hjärta. Dessa håller vakt utanför.
* Efter 6 SRs strid börjar även andra soldater strömma till.



Om rollpersonerna överlever...

Om och när rollpersonerna återvänder, HELAr Godvindel dem och han insisterar på att de går i spetsen för det följande anfallet (detta räknas som djärvt agerande enligt Drakar och Demoner Gigants regler för fältslag). Dels skulle det höja truppernas stridsmoral om de leddes av Dakoths besegrare (i synnerhet om de även har besegrat Daulruag), och dels är det viktigt

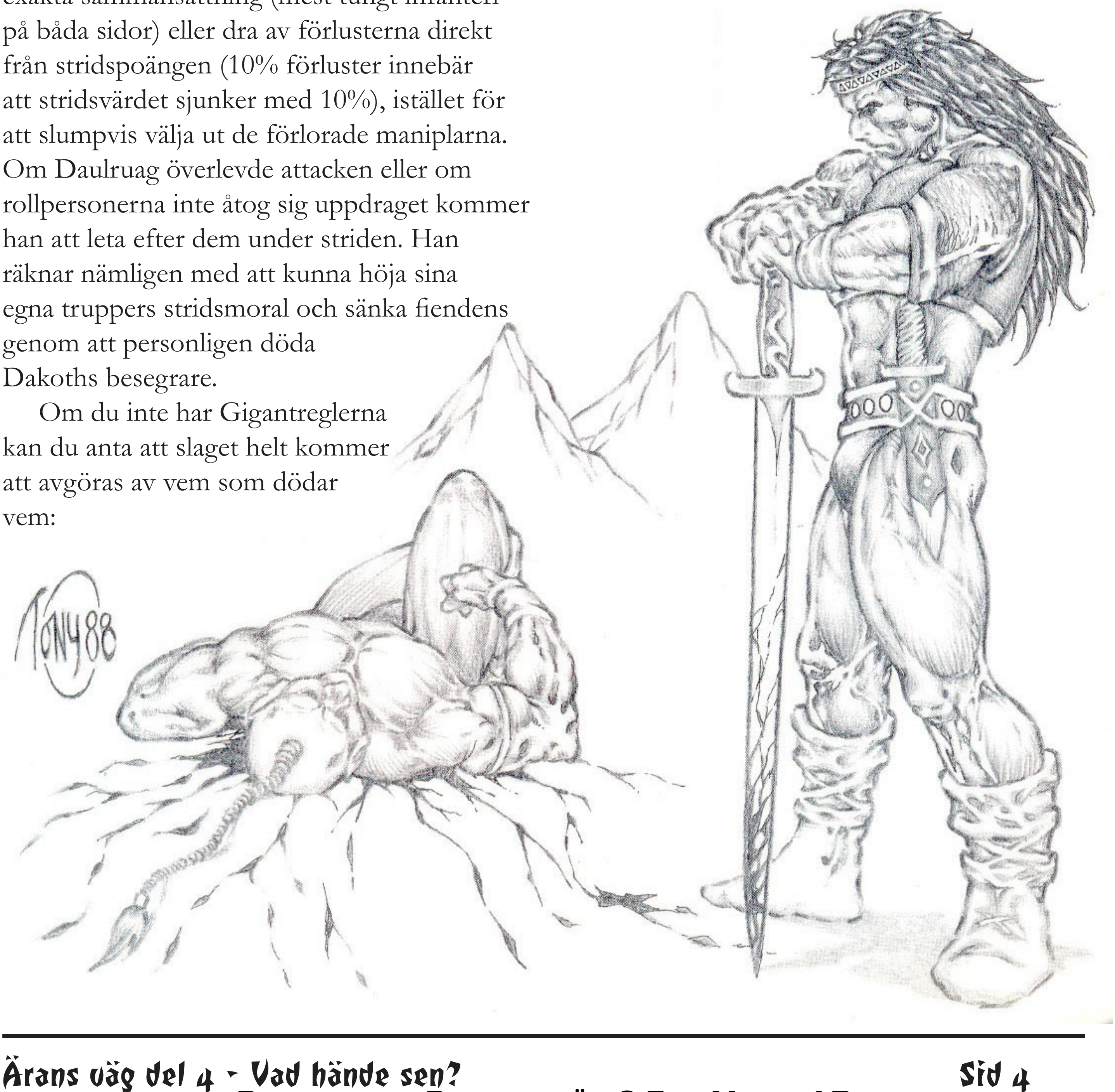
att Eledains och Satmogs tjänare får några hjältegestalter som enar dem. Här får du tillfälle att använda Fältslagsreglerna från Gigant. Under rådande omständigheter har Daulruags här ett stridsvärde på 363 (338 om Daulruag är död och 369 om han har dödat Dakoths besegrare). Sathmogs och Eledains förenade styrkors stridsvärde är 352 (358 om Dakoths besegrare deltar i striden, 346 om dessa har stupat). Ledarna för de allierade styrkorna har Taktik FV 20. Daulruag har Taktik FV 16. Om han har stupat förlorar hans här automatiskt alla taktikslag.

Du kan antingen själv hitta på härarnas exakta sammansättning (mest tungt infanteri på båda sidor) eller dra av förlusterna direkt från stridspoängen (10% förluster innebär att stridsvärdet sjunker med 10%), istället för att slumpvis välja ut de förlorade maniplarna. Om Daulruag överlevde attacken eller om rollpersonerna inte åtog sig uppdraget kommer han att leta efter dem under striden. Han räknar nämligen med att kunna höja sina egna truppers stridsmoral och sänka fiendens genom att personligen döda Dakoths besegrare.

Om du inte har Gigantreglerna kan du anta att slaget helt kommer att avgöras av vem som dödar vem: Daulruag eller rollpersonerna. Den förlorande sidan håller i så fall ut i ungefär en halvtimme och skingras sedan.

Maten

Om rollpersonerna lyckas blir de återigen hyllade som hjältar. På Godvindels inrådan samlar man in fiendernas vapen och rustningar för att föra dem västerut över havet, där vapen är efterfrågade, för att byta till sig spannmal. Olyckligtvis är piraterna i trakten mycket ökända och lever upp till sitt rykte. Därför samlar Sathmogs och Eledains tjänare sina allra



främsta soldater för att följa med och försvara skeppen. Alla förväntar sig ab Österlandets stora hjältar - rollpersonerna - också skall följa med.

Fartyget kommer att bli anfallet av tre gånger så många pirater som det finns soldater på handelsfartyget. Elitsoldaternas bättre utrustning och träning kommer att fälla utslaget om roll personerna gör bra ifrån sig, t ex om de dödar fyra av de sex piratledarna. Sjögången kommer inte att vara mer än måttlig under striden - Eledain och Sathmog har inte helt glömt sina folk.

Piratledare

STY	16		
SMI	16		
INT	14		
STO	12	**KAR**	16
PSY	12	**KP**	13
FYS	14	**SB**	-

Färdigheter: 2 Närstridsvapen 18 (ibland tunga vapen), Sköld eller Parerdolk 18 (gäller inte om piraten använder treudd), 1 Avståndsvapen 18, Sjökunnighet 18, Simma B4, Taktik 10.
Rustning: 2 poäng läder över hela kroppen och ibland en romersk hjälm.

Typisk pirat

STY	11		
SMI	15		
INT	9		
STO	10	**KAR**	8
PSY	10	**KP**	1
FYS	12	**SB**	-

Färdigheter: 1 Lätt närstridsvapen 12 (i regel kortsvärd, handyxa eller treudd), Parerdolk 10 (gäller ej om piraten använder treudd), Liten båge eller Kastspjut 12, Sjökunnighet 16, Simma B4, Upptäcka fara 8.
Rustning: 2 poäng läder över hela kroppen.

Om Österlandets trupper vinner kommer andra pirater att akta sig, och de kan köpa stora mängder spannmål för vapnen, piraternas skepp och deras vapen, samt den belöning de får av Västerns handelsskrå för att de har besegrat piraterna.

Kölden

Om spelarna lyckas lösa även det andra problemet verkar det ljusna för Österlandet. Det är ont om mat men ingen direkt svält. Man har fått tränga ihop sig ordentligt men alla har tak över huvudet. Eledains och Sathmogs tjänare har slutat se varandra som dödsfiender (detta beror delvis på att de har tvingats att samarbeta och på att Herz onda inflytande har börjat försvinna), även om de inte är vänner heller. Viktigast är dock att en stark framtidstro har börjat spira bland Österlandets befolkning nu när Dakoth har försvunnit.

Så kommer chocken: ett sändebud från skogsalverna i norr meddelar att alverna inte kommer att tillåta att fler träd fälls av människorna i deras skogar. Kriget har gått hårt åt skogen och om de tillåter att människorna tar mer hotas återväxten.

Du bör betona -i synnerhet för rollpersoner från något av älvfolken att det här är en konflikt mellan två olika synsätt. Alverna (som ibland förstår sig på människor lika dåligt som människor förstår sig på alver) har inte förstått att människorna kommer att frysa ihjäl om de inte får ved; alver klarar sig ju utan och de bor ju dessutom längre norrut än människorna.

Även om de förstod skulle det inte göra så stor skillnad; träd lever många gånger längre än människor och eftersom människorna inte har haft vett att hushålla får de skylla sig själva. Skogsalverna utgår hela tiden från att människorna förstår något så självklart som att skogsalverna inte kan tillåta att de tar hur mycket skog som helst; sändebudet kan således inte förstå varför människorna är (eller

kanske spelar) så överraskade. För säkerhets skull påpekar han dock att om människorna tar till våld blir det värst för dem själva - alverna är experter på skogsstrid.

Kort därefter blir roll personerna kontaktade av Alataria, en dryad som sedan hennes mänsklige make dog hyser en moderlig kärlek till människorasen. Hon känner till människornas problem och kan skänka dem en strimma hopp -i ett alvsamhälle i norr finns en animistakademi där flera trollkarlar kan besvärjelsen SNABBVÄX. Om rollpersonerna kan finna akademin och övertala magikerna att hjälpa människorna vore problemet ur världen.

Om rollpersonerna frågar Vindjungfrun (från trilogins första del) var akademin finns svarar hon: ”I köldens rike, vid barbarernas hav, bor magiker utan like, intill synlögnarens grav.” *(Eventuellt får du anpassa de geografiska namnen till din egen värld.)*



Nu kastas rollpersonerna in i ett vildmarksäventyr på jakt efter akademin. Du får lägga upp en tabell för slumpmässiga möten under deras färd; det är bättre än att bestämma exakt vad de kommer att råka ut för eftersom det lämnar spelrum åt slumpen och spelarnas beslut. Här följer ett förslag till tabell:

Slå 1T100 två gånger per dygn

1-10: 4T6 uthungrade, desperata orcher (rester av Daulruags härar) angriper rollpersonerna.
11-15: Ett skogsrå försöker locka rollpersonerna vilse (detta möte kan bara ske i skog).
16-25: Rollpersonerna möter 5T6 silveralver på väg söderut för att hjälpa sina vännerskogsalverna som fruktar att människorna kommer att angripa deras skogar. Silveralverna är mycket misstänksamma mot alla människor, men kommer mte att angripa forst. Om akademin vet de inget.
26-30: En grizzlybjörnshona dyker upp ur ett buskage och reser sig hotande upp på bakbenen. Rollpersonerna har kommit obehagligt nära hennes ungar.
31-40: 3T6 magra och desperata legosoldater (även de rester från Daulruags härar) angriper rollpersonerna.
41-45: 5T10 man ur Eledains härar får syn på rollpersonerna. Den lilla truppen är utsänd för att angripa och eliminera kringströvande rester av Daulruags härar. De hälsar roll personerna vördnadsfullt.
46-50: 2T6 vargmän, som är ute på en jaktexpedition, passerar: De struntar helt i rollpersonerna och slåss, om nödvändigt, enbart i självförsvar.
51-60: Snöfall. Sikten minskar till 12 m i 1T8 timmar.
61-65: Snöstorm. Rollpersonerna måste stanna i 1T3 timmar.
66-100: Inget särskilt.

Då rollpersonerna når alvsamhället där akademin skulle ligga (vilket tar ca fyra dagar till häst) visar det sig att akademin har flyttat för flera månader sedan. Den ende som vet var den ligger numera är en gråalv vid namn Almindon som har försvunnit på väg söderut. Om rollpersonerna försöker undersöka vilken väg han tog blir de angripna av en grupp troll. Det visar sig sedan att dessa troll har ätit upp Almindon! I trollens näste (som rollpersonerna hittar utan att behöva leta) finner nämligen roll personerna Almindons karta med en beskrivning av vägen till akademin tillsammans med enstaka rester av alven. Tyvärr är kartan skadad och anteckningarna var ändå aldrig avsedda att läsas av någon annan än han själv, så de är inte särskilt tydliga. Du kan använda den karta som följer med eller göra en som passar din egen värld bättre.

Spelarna måste finna animistakademin snabbt för ju längre tiden lider kommer människorna att bli allt mer desperata och till slut utbryter ett regelrätt krig mellan alver och människor. Om spelarna lyckas tyda kartan väl, och snabbt finner akademin kan de förhindra att det blir mer än några enstaka strider. - Givetvis skall du slå för slumpmässiga möten medan rollpersonerna letar efter akademin med hjälp av kartan.

In i finkan

När rollpersonerna kommer nära sitt mål blir de omringade av 60 ryttare. Gör fullständigt klart för spelarna att motstånd är meningslöst, men om de envisas med att anfalla soldaterna så låt dem slåss tills de har vett att ge sig. Rollpersonerna avväpnas och förs till ett slott. Där blir de kastade i fängelse men innan dess skall du låta dem lägga märke till några konstiga saker i slottet: fanor vajar i en vind som inte finns, soldaterna går alltid i takt och talar ovanligt ofta i korus, folkmassan på borggården verkar underligt homogen, mm. Om spelarna letar kommer de att finna fler konstigheter, men ge dem inte alltför mycket ledtrådar gratis.

Rollpersonerna kommer att få tillbringa en kort stund i fängelset innan de av borgherren döms till döden för spioneri ("rättegången" tar knappt en minut!). Inom en halvtimme (realtid) kommer rollpersonerna att halshuggas.

Låter det förvirrande? Allt har dock sin övernaturliga förklaring -slottet och alla dess invånare är en FATA MORGANA. Rollpersonerna befinner sig nämligen vid Synlögnarens grav. Detta var en illusionist vid namn Djakar som var härskare över det slott rollpersonerna befinner sig i (i själva verket är det en ruin). Då det började gå dåligt för honom förträngde han sina motgångar och använde illusioner för att skyla över felen. Han förlorade alltmer kontakten med verkligheten och hans rike förföll. Slutligen dog han ensam; utsvulten och övergiven till och med av sina trognaste i sitt förfallna slott, men han trodde fullt och fast att han fortfarande var vid sitt hov, mäktigare än någonsin och ständigt uppassad av sina talrika tjänare.

Som följd av detta blev han ett spöke, dömt att upprätthålla sina illusioner och döda alla förbipasserande tills den dag någon talar om för honom att hans illusioner inte är verkliga. Anledningen till "felen" i hans stora illusion är att om en person skall styra en illusion som omfattar hundratals människor är det ofrånkomligt att han glömmer några av de tusentals detaljerna i illusionen.

Rollpersonernas enda chans att överleva är sålunda att uttrycka någon form av tvivel på FATA MORGANAn, exempelvis genom att säga: "det här kan inte vara verkligt", eller genom att avslöja den med MAGISK SYN eller någon annan besvärjelse. Kom ihåg att spelarna bara har en halvtimme på sig - trons makt är stor - de kommer verkligen att dö vid avrättningen. Om några rollpersoner "dödades" när de greps är de visserligen

bara medvetslösa, men eftersom de lämnas kvar i snön kommer de att frysa ihjäl inom en timme.

Synad bluff

Om spelarna lyckas avslöja illusionen försvinner den och Djakar visar sig för dem. Rollpersonerna känner igen honom som den man som dömde dem till döden, men är nu i spökskepnad. Han tackar dem, berättar vad som har hänt honom och ber dem sprida historien vidare så att andra kan ta varning av hans öde. Kort därefter kommer några alver från animistakademin. De har till sin stora förvåning sett att det farliga och mystiska slottet som de kom hit för att studera - på säkert avstånd - har förvandlats till en ruin. Det är av detta skäl som akademin har flyttat. Då rollpersonerna berättar om vad som har hänt och om sitt problem, går alverna med på att hjälpa dem som tack för att rollpersonerna har löst slottets gåta åt dem.

Om spelarna inte har tagit alltför lång tid på sig, kommer de att kunna få alverna och människorna att sluta fred nu när krigsorsaken är avlägsnad. Det kommer dock att råda en ömsesidig misstänksamhet mellan människor och alver för en god tid fram över.



Kommande Problem

Därmed är det tredje problemet förhoppningsvis avklarat, men allt är inte frid och fröjd för det; nu när ingen yttre fiende förenar Eledains och Sathmogs tjänare är risken stor att de råkar i luven på varandra igen. De är ju trots allt i det närmaste religiösa fanatiker med delvis motsträviga läror. Eftersom rollpersonerna respekteras av båda grupperna är de nog de enda som kan medla mellan de båda.

Efter vintern kommer immigranter från andra länder att försöka slå sig ner i det ouppodlade Österlandet nu när Dakoth är borta. Trots att jorden mycket väl räcker åt alla, kommer detta förmodligen att väcka harm hos många.

"Vi har byggt upp en framtid åt oss och våra barn här. Vi kommer inte att tillåta att några främlingar försöker roffa åt sig en bit av kakan!" är ett tyvärr alltför bekant sätt att tänka.

Dessutom har immigranterna delvis en annan religion, vilket kommer att väcka harm i Eledains och Sathmogs teokratiska riken. Hur alverna reagerar på att det orörda Österlandet exploateras är en annan sak.

Spelarna kommer att få ta itu med många problem, men dessa överlåter jag åt dig.

Godvindels skiss

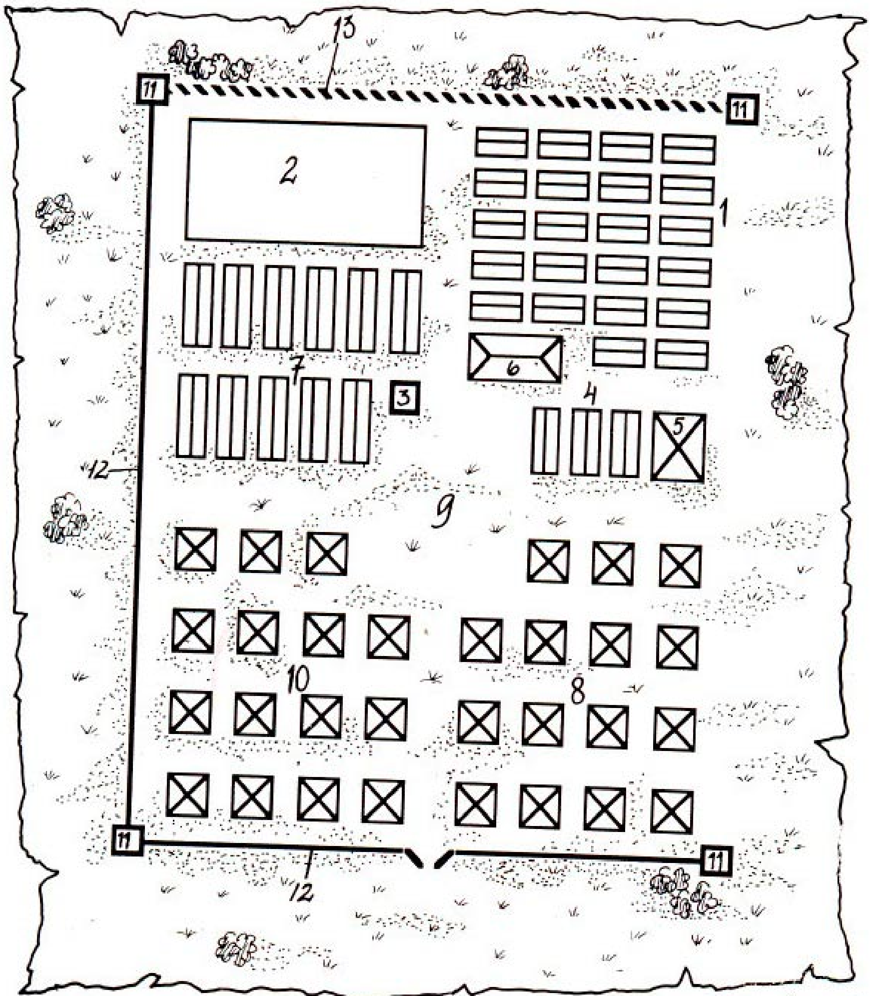
1 Elitsoldaternas tältrader
2 Inhägnad för riddjuren
3 15 m högt utsiktstorn av trä
4 De högre officerarnas tält
5 Större byggnad, förmodligen ett förråd
6 Välbevakat tält, troligen stabstält
7 Kavalleristernas tältläger
8 Manskapets tältrader (människor)
9 Samlingsplats
10 Manskapets tältrader (orcher)
11 Sex m höga vakttorn
12 Färdiga pallisader
13 Halvfärdig pallisad

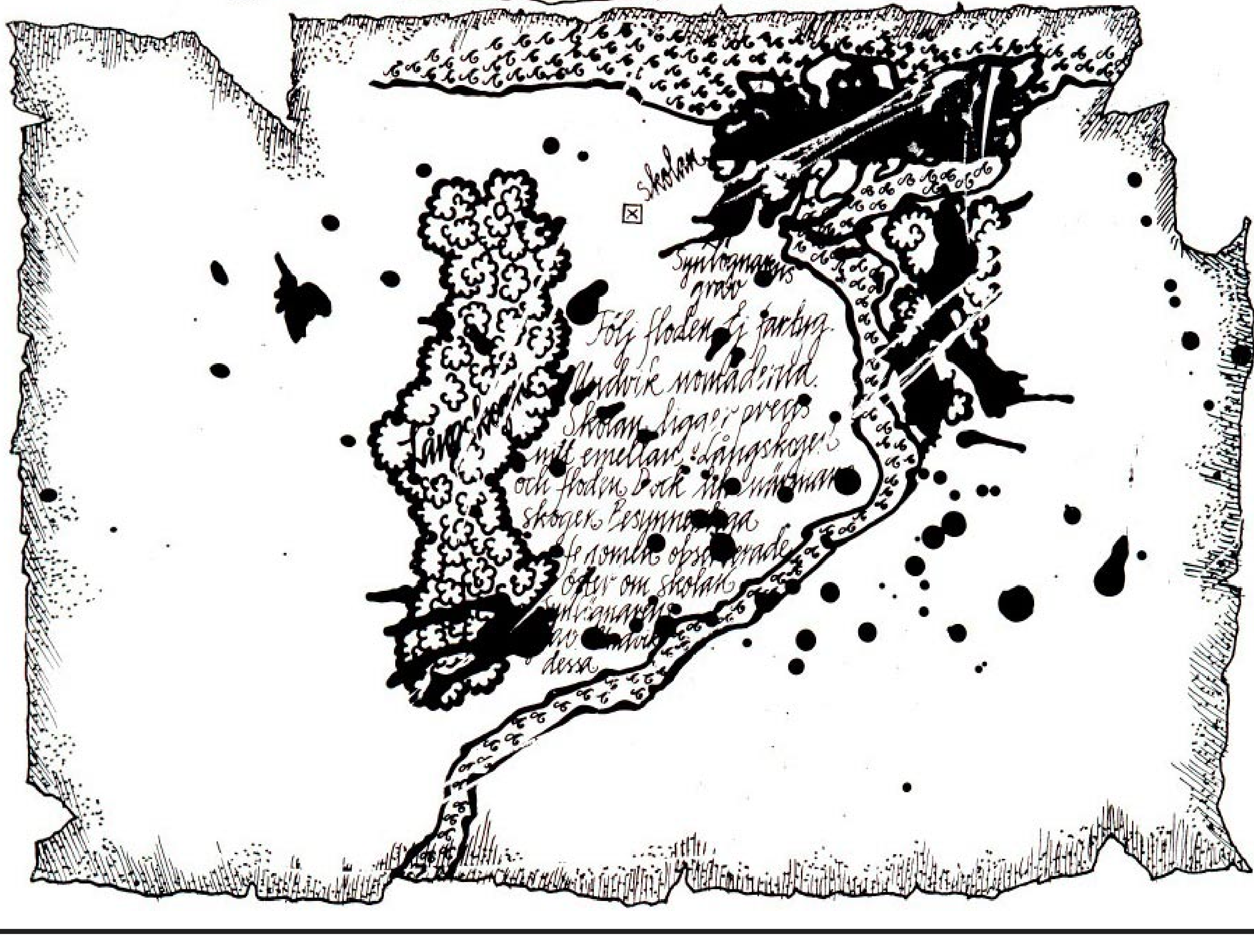
Godvindel har fel på en punkt. Det han tror är stabstältet är i själva verket matförrådet (det är därför det är så välbevakat). Daulruags stabstält är det mittersta av de högre befälens tält (4).

Almindons karta

Det skall stå: "Följ floden. Ej fartyg *[dvs det går inte att använda större vattenfarkoster på floden]*. Undvik nomaderna. Skolan ligger precis mitt emellan Långskogen och floden. Dock lite närmare skogen. Besynnerliga fenomen observerade öster om skolan. Synlögnarens grav. Undvik dessa."

Akademin ligger mellan västra delen av floddeltat och Långskogens norra ände. Rollpersonerna befinner sig två mil söder om Långskogen när de hittar kartan.


13
11
2
1
7
3
6
4
5
12
9
10
8


Skolan
Följ floden
dessa



“Hur som helst finns det inga lyckliga slut i historien, bara kriser som kommer och går.”

- Isaac Asimov

Författat av: Dag Stålhandske
Illustrationer: Tony Darwitch
PDF: Jonas

Tidigare publicerat i Sinkadus nummer 16 (1988)

